

MCN DESIGN&GRAPHIC

101 09 2017 SEPTEMBER vol. 281

CONTENTS

FFATURE ARTICLE 1

020 [実験企画]マンガ雑誌を MdNがつくってみた!



COMIC MdN

多彩なジャンルの 注目すべき作家が マンガを描いた!

Bahi JD /はLのちづき 爽々/うとまる/サヌキナオヤ 北村みなみ/PALOW ほか注目の企画が満載!



FEATURE ARTICLE 2

055 ファインアート/インタラクションデザイン 美大生の表現を 拡張するデジタルツール

TALK SESSION

session 42 メチクロ[SF inc./MHz]

GRAPHIC

በፈለ

創る。

062

N65

DESIGNING the MDMENT

FLYINGDICTIONARY

MCN DESIGN&GRAPHIC

MdN 09 2017 SEPTEMBER vol. 281

CONTENTS

CREATOR'S WORKS TRENO 038 PORTFOLIO NO.50 007 014 **TARO** ON ROBUS URYU 084 FOR OESIGNERS READING 088 066 067 068 071 シシヤマザキの シシヤマヶ岳 COVER OIALOG 092 伊藤万理華[乃木坂46] MARIKA meets **CREATORS** INFORMATION COVER ART BY 064 MdN MOOK Series 072 DATA GUIDE 074 Man BACK NUMBER 無謀な企画!? 076 クリエイター自薫他薫 080 編集後記/次号予告

MCN DESIGN&GRAPHIC

4人のクリエイターが新たな印刷表現を探る

「グラフィックトライアル2017」展

グラフィックデザインと印刷表現の関係を追求して 新しい表現を模索するため、第一線で活躍するクリエ イターと凸版印刷が協力して行っている実験的なコ ラボレーション展「グラフィックトライアル2017 Fusion が、東京・文京区の印刷機物館 P&Pギャ ラリーにて現在開催中だ。12回目となる今回は 「Fusion:統合、融合」をテーマに、仲條正義、ジャン ビン・へ、吉田ユニ、澤田翔平の4人が凸版印刷の プリンティングディレクターと協力して制作したポス ターを展示する。そのうち仲條は、ネコの繊細な毛並 みや存在感を際立たせる表現技術を追求。ジャンピ ン・へは自身に影響を与えたデザイナーと故郷の自 然を融合した作品を制作した。また吉田は、見る楽し さと削る楽しさを1枚のポスターに詰め込んだスクラッ チ印刷のトライアルに、淺田はモノトーンの概念を拡 張する表現に挑んでいる。(山口 優)

グラフィックトライアル2017 Fusion

- URL www.toppen.co.jp/biz/gainle/
- 会制 9月18日まで
- 会場 印刷博物館 P&Pギャラリー■ 入場料 無料(印刷博物館本層景場に入場の順は別途必要)



仲株正義の作品「ネコフュージョン Cat Fusion」



NEWS & TOPICS

ジャンピン・への作品[fus.to.n]

村上 隆、会田 誠、シシヤマザキらが参加 あの「THE ドラえもん展」が帰ってきた!

1970年の誕生以来、日本だけでなく、世界のクリ エイターに影響を与えるドアラえらん」豊かな他像力 から生まれたかつ選兵性。たくものクリエイターに 制造を与えてきた。そんなドラえもんをテーマにした アート展覧会「THE ドラえもん展」が15年ぶりに森 アーツセンターギャラリーにて開催されることになっ た。参加するのは、日本の現代美術をけら引する名と 組のアーティスト。村上 隆、会田 悠、経川実花、山 口 見らば (あなたのドラえもんを作ってください)という テーマのもと、作品を投業制作中、また、クワクルリー ウタ、後藤映則、シンヤマザキらは「映画ドラえもん」を 題材に、歴代の37作品をモチーフとした絵画や影 刻、デジタルインスタレーションなどでドラえもんを選り である。明るい未来を描いていたドラえもんを通じて、現 代アートの「いま」を切り取る就及だ。公寓客品をご

THE ドラえもん層 TOKYO 2017

URL thedoraemontentokyo2017-ji

□ 会第 11月1日~2018年1月8日
■ 会場 在アーツセンターギャラリー

■ 会場 在アーツセンターギャラリー□ 入場料 1,800円(一般)ほか



西屋座之の制作風景

MCN DESIGN&GRAPHIC

彦根城と城下町が舞台

CEKAIが手がけるアートフェス

高板域築域410年を記念した、「意域に集え」 IE 合言業にクリエイティブアリンエーションのCEKAI が企画、運営を行うアートフェス[HIKONE ART CASTLE 2017]が開始される。 原宝にも認定されている彦城域をアートレガシーと捉えアーティストに開放することで、城内の天神橋(てんびんやぐら)で の特別属が実現、410年祭のプロモーションムービーなどの前件に携わったCEKAI、MAHARO(イラストレーター)、前田豚利(電水)、漢野館一(彫刻別) 64組のクリエイターが参加し、「娘・戦回江戸期の不島流行衰退」をデーてに過去と現代のアートの最会を含、また、乾燥は下町で行われる「HIKONE STUDENT ART EXHIBITION 2017」では、学生アートアラードの予強を多進過した20名のファイリストによるアード作品が展示される。(編集館)

HIKONE ART CASTLE 2017

■ URL hikome-art-castle jp ■ 会期 9月23日~12月10日

(HIKONE STUDENT ART EXHIBITION 2017は10月1日まで) 自会場 彦根城内および城下町

■ 入場料 無料(原模域への入場料は別途必要)





CDジャケットの美術セット(森本千絵) 絢香 THIS IS ME

森本千絵と中島信也が送る

広告づくりの現場を伝える展覧会

Mr. Childrenや俗任台由東などミューソットンの アートワークのほか企業広告や映画。舞台美術まで を報広く手が作る。goon'のアートディレクター・森本 手絵と、日清産島カップヌードル「hungry () やサント リー「参右書門」など、数々のCMを手がけてきた CMディレクター・中島信也。広告とデザインの第一 総で活躍する2人のクリエイターによる原覧会〔(韓 の中)展、広告でうくりの頭の中ドアートの第一)が 歴児島県の霧島アートの森で同僚中だ。会場では、 CDジャケットやプロモーションビデオのアードワーク、 等術セットや映像の金カンテ、テレビのMyである。 程など、「広告づくりの環場」を再現し、広く社会に伝 わるまでの制作プロセスを紹介。会類中の8月13日 には作家2人によるギャラリートークとこの展示のた めのオリジナル楽曲を使ったイベントも行なわれる。 (編集格)

森本午絵×中島住也(森の歌歌 〇 〇 K いっぱっぱりの頭の中はアープラ 〇 O K の URL Open-eir-mussum.org/ ② 全局 9月18日2で ○ 今場 恵児島県電馬アートの森アートホール ③ 入場料 400円(一般)はか



サントリー「伊右衛門」CM(中島信他)



MCN DESIGN&GRAPHIC

「映像作家100人」がWebでも!

オンラインの作品視聴サイトがオープン

3月に発売された、日本の優れた映像作家100人と プロダウション100社を紹介する年鑑「映像作家100 人十100 Jepanese Motion Graphic Orestoris」 ごの事業の特典として、ごれまではDVDとして作家の 映像が行動にしていたが、タキからは特党サイトで映像 が投制で高していたが、タキからは特党サイトで映像 が行動であるシリアルキーが封入されることに、7月に サイトがオープンし、各作家・プロダウションの作品が 提路できるようになった。近年のメディアの広がりや技 ポーニス、視聴機能・創設機会のそれの変化の変化をませ えた新しい試みだ。サイトのデザインはセミ・ランスペア レント・デザイン、コーディングは上瀬悠平 + 庄野 枯輔 が手がけている。今後もこのサイトではクリエイターた ちの作品を参加するなど、その成果をアーカイブする活 動を続けていくという。(遊祭をきこ)

> 「検像作家100人+100 Japanese Motion Graphic C 発行:ビー・エヌ・エヌ新社

映像作家 100人 国 URL eizo100.jp/





Web Movie 資生堂[Share Beauty Stories] 田中宏大 2016



MV bring[baby baby feat, minan (tyrical school)] 北村みなみ 2016



CATTLEYA TOKYO



HARUMOTORO

カトレヤトウキョウ "SEX ON THE TATAMI"

クリエイティブ集団・CATTLEYA TOKYO

個人史と現代の東京を相対化した個展

FADIO FISHのクリエイティブディレクションや、 キースペリング実情能で行われたファッションショーの 该出、監修など、多をに遭って認当するクリエイティブ 策団・CATTLEYA TOKYOの3年ぶりとなる信息 「多木塚(はらむとう)」が開催される。多木社とは、 アーティレクラーの場所で、の場別をからん た、変知県同時市の名談会をしまってもし、 第、その多木様の走動的な歴史を遺体就しながら、日 木の性と死、気俗を書きへと昇来する力を表別した版 示となっている。全場では本版を記念し、日頃から彼ら と教室のある(は以下が日上

「BODYSONG」の2ブランドとコラボレーションした Tシャツほか、CATTLEYA TOKYOオリジナル Tシャ ツも阪立で販売される。アート、デザイン、映像など幅 広い領域を横断する彼らならでの表現を目にする、ま たとない機会だ。(編集部)

mo mado minimo mo processor de la comercia del comercia del comercia de la comercia del la comercia de la comercia del la comercia de la come

■入場料 無行

MCN DESIGN&GRAPHIC

対象年齢は4歳から100歳まで! 紙のおもしろさが詰まった体感型ムック

相父工 (博かアートディレクターを務めた、「能力の可能 使をテーマにした子ども向けのムック「ベビふんなす CO1」 (小学館)が発売中、とじ込みの選光ピンクと蛍光イエ ローの底を含め、さきざさな情報の低が使用されており、 触っとり折ったり、めくったり切ったりと、子ども・大人間わ ず自分の子で検払なが多味しなどできる、ユニック ムックとなっている。谷川俊太郎や中村至男、タナカカツ キ、大日本タイ状胎合など、アーティストによる全面も数多 く理念(仏口母)

べばぶんたす 001 ■ URL www shogskukan co.jp ■ 価格 2.378円









CAI Teramoto



Ai Teramolo

「祈り」をテーマにした新作を展示 イラストレーター・寺本愛の個展が開催中

イラストレーター・等本 愛の個展「Devotion」がFARO門山にて開催中、展覧会タイルル「耐身・傾倒・信心」を思味する意意で、キリスト教で日日を夢を終込、新り、影響する習慣を指している。会場では、16世紀ごろのキリスト教伝来直接の雰囲びや、その後の常数で「の隠れキリションからインスとレーションを受ける前を含まれた。これを表現した。

Devotion

■ URL faroacyama.com ■ 会期 8月26日まで

■金塘 FARO買山 ■入場料 無料

広告や装丁で活躍するデザイナー 寄藤文平による仕事論が一冊に

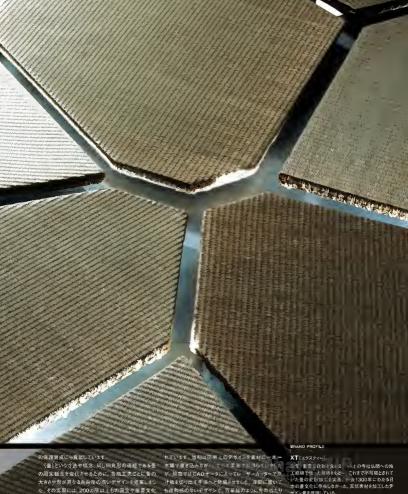
グラフィックデザイナーの高層文字による体験的仕事 第1デザインの仕事 (1銀接比)が発売された。(人生は ニャンとからも)とはいめても動をの場下で大人た ばご養成講座」の広告、自者「死にカタログ」「元末生活」 などで知られる姿態が、デザインの現底でひような思い を始る。そのようにデザインを選集でどのような思い 現在に至ったのか、その内実が非直な言葉で語られてい る。間も言葉とはインタビュアーの木材像介が担当した。 (旧口 像)

デサインの仕事 ■ URL www kodensha co.jp/ ■ 価格 1,404円



IN FURUS 生活ズダイルの大きな変化で和金が減少している。 [XT VORONO!] か、量にもイメージの変化が大められ、まだ、生活のなか で自然の風冷。を感じたいというエースもあったます。 XT を製作するさーかけにたりました。景は、 至6心地 手触げ きゅうシック性、明確しなどに使れた 現境に負引を移げない高温。 建変形させ組み合せるとさればサイがはカー 又付け、伝統学科の数法 大きさや皇の日明前きの異なる組み合わせのデザインによって、既存の間定明念を大きく置したプロダクト 「XT (エクスティー)」 開発・製作をしている革新会に製作資業を向った ◆ With X 足支持・チールスでは多数の7

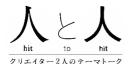
014 - MON VOL 281 SERTEMBER 2017



財を含む寺社仏閣の施工において、丸い柱や斜めの敷 居に採問なく畳を収めるために培った加工技術が活かさ

方で畳の目の色や確影が変化していくのも魅力の一つ です。(価格:4量半サイズ 648,000円)

ガイン量を提供している。 uri. soushinsha.co.jp/xt/



session 42

メチクロ [SF inc./MHz] × 鈴木淳哉 [chloma]

theme

「虚構がフレームから飛び出す時代のクリエイション」

クリエイションに構わる者同士の会話から、 アート・グラフィクナカルチャーの今を浮き彫りにする。 対議連載「人と人」。 今回ご登場いただくのはデザイナーのメチクロさんと ファッショングランド「chloma」の鈴木溶成さん。 フレームの中の虚構ありアルへと飛び出してくる、 これからのクリエイションについて語ってもらった。

● RM·X 足立綾子 ● RA 谷本 夏[studio track72] メチクロ 鈴木くんは、なぜ、自分のブランドを始めたの?

鈴木 僕がファッションブランドをやっているモチベーションのひとつに 『自分の身体にはなぜアニメキャラクターのように輪郭線がないんだろう? しという疑問があって。

メチクロ かなりブッ飛んだ疑問だね。それはいつ頃から?

鈴木 高校生から大学生ぐらいの時です。キャラクターには、アニメや 物面のなかで投票を与えられていて、その世界での存在感がある。け く、僕たち、特に学生はそういうものが与えられていないから、自分で輸 等級を作っていかないと、とファッションに類倒していったんです。

券報を作っていかないと、ピファラションに限関していったんです。 メチクロ 輪郭線=存在感の比喩なんだ。それを二次元ではなく、三次元で発想できたのはなぜだろう。

締本 そうですね。効少期からキャラクターが大好きだったんですが、高校生の時に観オをして普通にファッションを製しんでいて。その後、専門学校で自分の作品を作るために自分の強い気持ちってなんだろうと終り返ったんです。昔からガンタトル島山 明さんの様くメカに加えて、やわらかみのあるキャラクターも好きだったので、やせしをとかっこよなのあるパシンと、現実と連携の間にあるような存在感をデザインのエッセンスとして取り入れるようになました。音楽やアードは対してそこまで興味がなかったので、美術的なリテラシーが機関とアエメしかなかったんです。

メチクロ chlomaがファッション界で異質なポジションを獲得している 要因は、鈴木くん自身のカルマ由来だったんだね(笑)。

鈴木 そのような経緯でchlomaを始めたのですが、既成服は常に社会と対話することで長く続けられると思うので、自分の根源のモチベーションと社会との対話を両立させる必要がありました。いまって背景像し

メチクロ

Mechikuro

SF inc. MHz アートディレクター。「シドニアの騎士」「新装版BLAME! 」「ハイスコア ガール」カバーデザイン、「FOSTEX HP A8」「KOTORISO1」プロダクトデザイン、「TOON WORKSHOP」「Double Zero」「Hint BLE Radio」 クリエイティブディレクションほか。 url. www.mechkup.com/



たようをテクノロジーや事象がどんどん実現しそれ以上の世界になって いるので、もうこの世界はおどと仮定して、現代の世界にちょっとフィク ションで向付けをして、どういう服が存在しるかを想像しています。 メチクロ もなみに、学校間でいきなりブランドを始めたんですか?

輸本 学校を出てから期、始めました。見ての通り、作るのが易しい洋 限ではないんですけど、最初は全部自分たちの手で景産していました。 メチクロ 従来の復習や中間業者を可能な限りショートカットしてユーザーを繋がることは時代の必然だとね。

"嘘っぽくない"プロダクトが生まれる背景

鈴木 メチクロさんは、どのような経緯で現在の活動を?

メチクロ 恐山で生まれて、思春間を山の中で漕ごしたこともあって、実 はサブカルチャーの原体験がゼロなんですよ。インターネットも存在しな い時代だったからね。18歳で上京してすぐに、たまたま造形工房を経営 おれている方と出会って、ガンブラの展示用サンブルを作るバイトに添わ れたことが全ての始まり。その工房は特銀やテレビの映像実務 博物家 やイベントの展示機型を手がけていた会社で、7年ぐらい丁催奉公的 にお豊高になったんだけど、当時は横口美調監督の「ガタラ」や「ウルト ラマン」などの美術を担当していたこともあって、人の出入りが多い工房 で、漫画家やイフストレーターとも自然と友達になれたし、20歳の時から 造彩雑誌でオリジナル作品の造機ページを買えたことも次かった。

その後、CGが台頭してきて、造形のニーズが消滅する様を目の当たりにしながら必然的にキャリアバスを考えるようになって、友達の漫画家 からブックデザインの仕事をいただいたのを標に、2000年からグラフィッ クデザイナーとしてフリーランスになっちゃった。以降は、雑諺を作った り、会社を立ち上げたりしつつ、最近はプロダクトデザインの仕事をメイ ンにしていますね。

鈴木 プロタケトで球像美術の世界とは遠って、生活のなかで機能するものですけど、そのあたりをどう折り合いをつけていったのですか? メチクロ そもぞも、特徴映画で使用する飛行機や錠のブロッびも、実際に動いた力をったかったレーザーカットマシンもガンガン使っていたので、ラピッドプロトタイピンタの実駆けのようなことを既にやってた。だから、プロタケトデザイナーという党別を頂いた時も変相感はなかったかな。もちろん、抗産品は後能もルールも金熟通りは、エンジニアや生活者とのコミュニケーション言語きえ裏得できればなく問題なかった。津服もイメージさえま浮かくば、ある程度はできゃうよね?

鈴木 そうですね。洋服も最初は平面的なイメージを描いてそこから 現実のルールにどうやって落とし込んでいくか。そこの変換の仕方が、う ちのブランドの肝です。パターンと仕様が勝負所ですね。

鈴木 プロダクトってイラストでは別に気にならないけど、現実の世界に持ってきたら「減っぽいな」ってところに着地しちゃうものもありますよね。 でも、メチクロさんのプロダクトは「こうであってほしい」」っていう期待以上のものが形になっていて。

メチクロ 強度がない嘘は暴力になっちゃうからね。そのためにもリアル



鈴木淳哉

Junya Suzuki

からの成長。サイナーの1 名文の様子出て「たーシックターで人人」 1 の 1 の 7 の 1 できまった。 一 かっていまった。 1 できまった。 1 できまた。 1 できま

url. www.chloma.com/



「これからのクリエイターの役割は、利便性や 拡張性に関するソリューションを提案するだけじゃ 足りなくて、フレーミングされない虚構を 哲学的に考え続けることが重要だと思ってる」

- + di Arri

と成構の両方に輸足を預くことは窓流し続けてるかな。テクニカルな部分はもちろん、人格面でも気持ちのよい鍵をつけるようにがんばってます (実)、我は出信の影響もあってアニメや漫画の原体影が譲かかり、リアルな経験を躊躇側にフィードバックすることで、「マンスを取ってるのかも、参本・そこのアプローチは、後はメチクロさんと途からしれないです。 メチクロ 鈴木くんは、頭のなかの二次元をなんとかこっち側に引っ張り出そうとしているから、そこは返うポイントからしれないね。

これからのクリエイターの役割とは?

メチクロ chlomaのHMD collection(Psychic VR Labと共同制作し たヘッドマウントディスプレイ装着者のためのコレクション)では、VRと服 の関わりをどのようにイメージして製作したんですか?

参本 chromaのプランドコンセプトを「反乱世界と現実性異が境なくある現代人のためのファッションレーベル」と言っていて。ヘッドマウントディスプレイの普及の可能性はこれからですが、仮想世界のなかで、より多くの社会的な活動が生まれる可能性を提示したかったんです。

メチクロ 正確な未来予測というよりは、未来イメージを知覚するため の定規みたいな感覚かな?

締本 最近のさまざまなウェアサブルデバイスが普及しないことからも、 ほんとに人が求めているものと遊うんだっていうのはあるんです。でも、 「ほんとにそうなのか?」って疑問を持つことと、仮にハックリだとしてもそういうものが考した計会のビジョンを見せることは、また別なので。

メチクロ 痛かにビジョンと実態能のバランスは順圏だよる。その広 chlomaはファッションの優位性をうまく活かしてると思う。僕も常にビジョ ンが後位になるように心かけてるんだけど、市場では明快な機能像先 のブロダクかが軽まれる傾向にあるのですごく観しい。でも、プランドの存 在意 義から振り起こして考えると、ビジョンが刺激的であることは最低 条件なんだよね。コミュニャーションデバイスが彫参の時代に変彩ヘッド フォンを作った理由も、アートを再生する姿置であるという視消的な魅力

昨年から評判になっている『サビエンス全史』(ユヴァル・ノア・ハラリ

等)には、ホモ・サビエンスが繁栄した理由は、虚勝を作り用したからだ と唐かれているんだけど、アートこそ虚構でのものだと難に落ちた。これ までにアートという形で存在していた虚構は、紙やディスプレイといった フレームのなかで存在するのが高潔だったけど、いまのようにSNSが後 達すると、フレームのなかがリアルなコミュニケーションに侵食されて、住 人であった産精がどんどん外に出たがっているように見えるんだよね。 だから、これからのウリエイターの役割は、利便性や鬼祟性に関するソ リューションを提案するだけにった常然見りなくて、フレーミングされない成 様を哲学的にそえ続けることが需要だと思ってる。

鈴木 なるほど。むちゃくちゃおもしろいです!

メチクロ 僕がここ数年マイブームな量子力学の世界も、特イエンスなのにアートの感覚に近くて目が難せないのだけと、景子の世界は、ある一点というものが存在を世ずに挑断で観察されるものだから無意識の板を解いて近いたは北上 整意識のほわーっとした報節な現象をわかやすく見せることもデザイナーの役割になるはずなので、量子的企業和合わせの感覚からはヒントを得られやすい。近代から受け都がれてきたデカル的なフレームが様々なシチュエーションで連絡してるから、分解して再携委する型のデザイン理論もいまいち時代とマッチしなくなっているでしょ。訴訟的にはよ矛盾が生じてしまうけど、直路を無意識と呼ばれていた面接を意識的に表現することが求められてると感とあな。

鈴木 なにか作る人に求められることって、巫女的というか。僕自身、作る時に情報を仕入れてロジックを積み上げつつも、決め手はアンロジカルなところがあるので、そのお話、よくわかります。

デザインするうえでの良し悪しを決めるもの

る。
がMana は、ストマーとって、土作 マ見くかけ まじてい
が、ド型外の着方をしてくれた自ち、PS・イントラス・ア・ア・の

メチクロ 僕は「ハックする」って言い方をよくするんだけど、TOON WORKSHOPの東亜重工モデルは、『シドニアの騎士』や『BLAME!』 「世界の価値観を設定してしまうような テクノロジーや企業の正しさもわかる一方で、 はみ出さざるをえない部分もありますよね。 ゆらぎがあるから共存の可能性も残っている」

一 鈴木淳哉



などに出てくる架空企業の概念をユーザーにハックしてもらうためのギ アだと思ってるので、その感覚はすごくわかる。

締本 いまのお話を聞いて、自分自身、糖に高さたところがあって、洋版 はそもそも二次創作的で、流行をハックしたりするものだけど、自分の作 家の意能としてはハックされる舞にならないと、という思いがあって。だ から、chlomaのWeb上の見え方をあえて強固なフレームとして設定し たがるんだなと。そして、そのアレームから現実に該当出す方法の・マフレーム内のルールと全然違っている。たとえば浮脈だったら、現実の人 は汗をかきますよれ。汗って、目には見えないけど僕たちの無意識に多 分に作用していて、服のデザインを大きく規定しているものでもある。そ のような自に見えない感覚をメチクロさんは大事にデザインされているん だろうなと、

メチクロ 評・根拠化いったタンジブルな「能は強力だよね、そういう 見えない感覚に関しては、機がサウンドに異常にこだわる事にも現れて いるんだけと、音は知覚した機関に耐えて代れるので態機を必はせや すい。オーディオマニアが半単紀にも渡って定量的な正しい音を模索し 続けているにもかかわらず一両に解決しないという現実が証明してい るし、だからこそのロマンがあるよね、実際に音楽を作っていて、聴く棚の主提 でいかようにも感覚が変存するから、僕が作るプロダクトもオーディオマ ナーを繋切った評作的をすることに顕弱がいらない。それぞれにしっかり としたどが、すってチューニングしてるから、良い音という場偶を感覚 的に理解してもらえると能じてきずね。 締木 世界の価値視視を設定してしまうようなテクノロジーや企業があるなか、その正しらもわかる一方で、はみ出さざるをえない部分もありますよね。ファッションもゆらぎがあるからこそ、中小企業もハイブランドやファストファッションと異体しながら生きでゆける可能性が残っている。

使の意識としては、意味なんて1割ぐらいで9割の無意味をどう作る かなんです。アウドアウェアなどには、生存するための限という時の意 味で作られているブランドもあるかもしれないけど、街中でそういう限を 着る人にとってはその意味は意れて、服の表例の記号を進んでいくの がファッション。無意味の意味の意味(美)みたいならのを進んでいく。 メチクロ 「ファクト」や「エビデンス」といった言葉が過剰に協通する一 方で、「施取味」で「無意」といったゆきぎのある言葉が明明にくらいの 比率で流流しないとハランスが響いよね。だから、無意識に勝勢かけるこ とも事構は、アートやファッションが結構がに利うべき役割だと思うな。

鈴木 像は、意味というものに対しての憧れも強くて。説明しきれないものを作ってはいけないような雑追観を含ありつつ、終同は焦意味のエゴに値らざるをえないところがあります。メチクロさんのプログライは、意味もスァと入りやすくて、その先にある体験やそこから受ける感情とか、無意識の領域がある。その意識の扱いが大変丁寧だなと。

メチクロ 使は無邪気な発想を元にしつつ、できるだけロジカルに取り 組みたいタイプかも。側人的な欲望を削ぎ落として、使う人の無意識が 入り込む余地が残されるように気をつけてます。

鈴木 お話ししていて、今後デザインするうえで良し悪しを決める肝の 部分が開けて、本当によかったです。



GOOD SMILE COMPANYとM. Hath (LINKIN PARK)によるプランド、TOOM WORKSHOPからリースをたた「ドートロ)、286ドープルスタ 財産部 品質 可構成された前代末限のトランスフォーミング・ハブフォン、メチウロさんはワリエイティブ・デルクションを担当、予算は支援が予禁、設計を指し登場する設立を載とコラガルに「東王重工製造信用源水・工業化モデルを作品のS可能とはつかけ、びる、主業化モデルを指向のS可能となった。



森木さんと依久問題子さんによるchloma の2017-18 A/W collection、ませこプレー ムの中と外を行き来するような意を手がける chloma が曲がかったのは、「人工知 のない」と、一キーと、日本山が長ともコン デザー・パース、人名とと様の境界が無くなっ では、東京、上のた後にオーンフェルとという。 現在、特数Web サイドで金ルックを見る ごができる。

il. collection.chloma.com/2017aw/

[実験企画]

MdN9月号の特集は「マンガ雑誌をMdNが作ってみた」。 付録のマンガ雑誌「COMIC MdN」を本気で作って付録にしました。 ここでは、なぜそのような企画を走らせたのか、といったスタート時の話から 企画を着地させるための手配、多くの人に知ってもらうための工夫など 制作の裏側を全リポート!なるべく赤裸々に記事化してみました。 MdNならではのマンガ雑誌の作り方、編集という仕事の楽しさが伝わる 独自のリポート内容になっていると思います。

マンガって、もの作りって面白い!



月刊MdN 編集長

天然パーマが特徴の編集長。44才。思いつき、 直感を信じているタイプ。運は引き寄せられる 者。31才。ちょっとだけ男事 はず、頑張っている人間だったら、とか考えて 前から特集を担当し、経験を示 いく。最近、好きなマンガは『阿・吽/おかざき ンガは『7人のシェイクスピア/ハロルド作石』 真果』『ファイアバンチ/藤本タツキ』など。



月刊MdN Eラ計員

『ゴールデンゴールド/環尾省太』など。

仮称、ヒラくん。月刊MdNに在籍6年の編 いたり。この「COMIC MdN」も思いつきで提 冷静沈着に仕事をこなすタイプだが、編集長 楽し、もうひとりの編集者「ヒラくん」を翻弄して の思いつきがそれを邪魔する。最近、好きなマ

http://bszip.com

· v 40 90 90

◆写真 谷本 夏[studio track72]



Book Shin

MdNは、デザインの専門誌。近 年は、映像なども含め、視覚表現 の面白さ、すごさを分かりやすく 読者に届ける特集を作ってきた。 そんな一介の専門誌が、なぜ今 回、付録でオリジナルのマンガ雑 誌を作るというような企画を思い ついたのだろうか。外からどうの ように見えるのかは分からない が、やっている本人たちは「なぜ こんな無謀な企画をはじめてし まったのか」「どうやって作れば いいんだ」と試行錯誤の連続だっ た。これは、それをなんとか形にし た担当編集部員2人の(そう、たっ た2人だった!)ノウハウ記事の 体裁をとった「COMIC MdN」完 成までの物語である。

数週間後、ヒラ部貴のヒラくんはまだ企画書 で悩んでいた。このままだと企画が止まって しまうな、と思った編集長はしびれを切らし て、ヒラくんに話しかける。

- 企画書できた?
- またです。なかなか形にすることができないです……。
- 書では一緒に考えてみるか。そもそも、なんで僕はマンガ雑誌を作るなんていいだしたんだろう?
- ……知らないですよ! 自分で言い出した んじゃないですか!
- ……だって僕もよく分からないんだよね。
 えーーーっ!
- いや、無悪難レベルで何か思ってる、気づ いてはいるんだよ。直感が耐くときってそうな んだ、僕が「MAIがで付款のマン川線就を作ろ うよ」と言ったらヒラくんも「うちならではのモ /ができて面白をう」って言ったじゃない。と くんにも直感を働いたんだと思う。で、それ を二人だけでなく、みんなと共有できるように するための出条点が「コンセプト」だと思うん だ。
- 確かに。でも直感を言葉にするってひどく 難しいですよね。
- まずさ、なんでMdNがマンガ雑誌を作ったら面白そうと自分たちが感じたか、その根っこを見つめてみようよ。

PROCESS T

はじまり、単い方か?

いまから約半年前の編集部、なんてごとない 午後の時間。ヒラ部員のヒラくん(仮称)は社 内で編集長に呼び止められた。

- 曇 あの一、いま急に思いついたんだけど 、・・・・・今度、月刊MdNでマンガ雑誌を一冊 作って木誌の付録にしてみない?
- えっ? 突然何を言い出すんですか。意味 がよく分からないんですが!?
- いや、MdNで作家に発注して独自のマンガ媒誌を作るんだよ、なるべく分厚いやつ。で、それが本誌に付録で挟まってるの。なんか、すごくないかな? みんな本屋で見たらピックリすると思うんだけどなー。なんだこれ」って。
- ► それ、誰が作るんですか?
- もちろん、僕とヒラくん。
- と ですよねー。正直、MdNでマンガ雑誌を
- なんでしょうね……マンガ家とのコネク ションはほどんどないですが、「マンガ」や「マ ンガのブックテザイン」の特集は何度もやった ことがありますし、だから無難しゃない感じが したんですよね。あと、マンガそのものではな いですが、MGNはマンガの影響を強く受けた イラスト、いわゆる「コミックイラスト」を描く方 との繋がは深いですよね。
- そうだよね。ただ「コミック系のイラストが好き」」という人は今、ものすごいいるけれど、それよりも「マンガが好き」という人のほうが圧倒的に多いよね。それはなぜなのかな。
- ▶ 根本的に違うのは、マンガはただの絵じゃなくてストーリーがありますよね。だからエンターテインメントとして分かりやすい。
- 最 あと、マンガに参属するキャラクターも、 ミックイラストで借かれているキャラクターも、 添別は同じまた圏のものという感じはするの だけれど、マンガのキャラクターのほうが当 巻、ストーリーやそれに紐付いた人格的なも のを背負っているから、分かりやすく愛着を 持てるよね。
- € もちろん、ライトノベルやライト文芸のカバーイラストのキャラクターも、中の文章のストーリーを背負ってはいますがそのキャラクターそのものが動かた。ましたりするからダイレットな気が……。
- ……思いついた。MdNのマンガ雑誌のコンセプト、こんなのはどう?「優れたキャラク

ターイラストを描く人に、そのキャラクターにより受害を感じさせるために漫画を描いてもらう。マンガというものを、キャラクターにストーリーを背負わせて、受け学に変善を持ってもらえるような〈ツール〉と考えるの。そもそも僕ら、マンガ誌をやったことがないから。最初から「面白いマンガを作ってもらうぞけないとなったことをやってもうまくいかないと思う。

- 確かに。例えば、告が知っている少年誌、 青年誌みたいないわゆる一般的な「マンガ」 は俺らには作れなさそうです。
- 曇 マンガをツールとして捉える、なんてドライなアプローチではあるが、僕らはそこからしかはじめられなさそうだね……。

ちなみに自分たちの参考

用に、そういった王道の

マンガ誌とは違う、独自路線の

マンガ誌を いくつか確 認しておこう

か。例えばこれ。 村田蓮爾さん監修の

村田連貫さん監修の 『138 E』や『robot』。ハ GI

凝った造本ですね。 付録じゃいくらなんで 作ったら面白そうです。MdNならではのもの になりそう。でも本当にできるのかな……。

- いや、できるかできないかは覆いといて さ、面白いと思うならやろうよ! てきあがるま での大変さはもちろんあるだろうけど、「面白 くないかもしれなけど自分にはできそうなん てものを作りたくないじゃん。そもそも、そうい うものに乗れる目はない!」。さらに含えば、様
- 無一本を作るのは面白いものでも、面白くないものでも、いずれにせま大変だし。 ■ 編集長はいつもそんなことをいいつつ、 「こんな無茶な企画、やるべきでなかった ・・・・」と、進行も押しに押しまくって、まわりに
- 注感もかけてるじゃないですか!

 会かってる。それは分かってるけど……あ
 とヒラくんは、秋屋場一さんのマンガ連載を
 始めるって言いながら、なかなか形にできな
 いでいるじゃない。こういうきっかけがあった

ら、やらざるを得なくなると思うんだよ!

- ▶ それは確かに……。
- ということで、この付録マンガ雑誌の企画 書を作ってくださいな。
- はい、分かりました!
- (数日後、企画書をチェックする会議にて) ■ どれどれ。「このマンガ雑誌は、MdNらし
- 最 どれどれ。「このマンガ雑誌は、MdNらしい作家陣による、魅力に溢れたマンガが掲載され……」って。これだと、なんにも言ったことになってないよ。
- えっ、なぜですか?
- 「MoHoLい報力」で雰囲気で逃げて、 コンセプトになってないじゃん。まあ、一緒の 編集部だからなんとなく言わんとしているこ とはなんとなく分かるは、でも、発注される作 家や読者は「MoHoLい」なんてことを言わ れても、ペイージを共有できないと思う。
- ▶ うーん……考え直してみます。

PROCESS

も無理ですより

- 例えばで見せただけだよ。でもイラスト寄りのマンガ、ということでは何か近しいものがある気が……。あと、インディーズコミック誌『ユースカ』とかも、なんとなく近いものを感じる。
- こちらは俺らなんかより、「マンガ」という メディアがきちんと好きですよね。何か出自 が違う気がします。
- なるほど。あとは『COMIC CUE(コミックキュー)』。今から15年前くらいに出ていたマンガ誌なんだけど……(と打ち合わせは続く)。

コンセプト決め Book S

「COMIC MdN」の制作の事祭にさせていただいた個性あふれるマンガ雑誌の 彼々。それぞれに一貫した雑誌のテイスト があり、コンセプトが伝わる作りだ

PROCESS 2-1

誰にマンガを お願いするか パート1



人選を検討するために 使得したサムネール、 今回マンガを描いて頂 いた 資 々 さん(左)と PALOW.さん(下)の作 品をまとめたもの







秋屋婚ーさんが自身の Twitter上にアップして 語類となったマンガ。故 劇的な推写はもちろん、 しっかりと語ませるコマ 構成も印象的、秋路さ んへ依頼するきっかけと なった

たら、恋するレベル で引き込まれる造 形というか。

∰ なるほど、方向
性はなにも間違って

ない、それを前接に与えんに開発してもらっ た資料を見ていくれ。ということで、ますは秋 腹端・さん、以前から、ヒラくんがマンガの 運載をMdNでやろうとしていた方だ。この人 の造形は、とにかく斬折で魅力的だと思う! キャラクター、そして脳や背景などの世界観 も含め、ストーリー性をすでに感じるよれ。

■ あとPALOW、さん。アニメのキャラクター デザインなども手がけられていて、機械の リ入れたようなキャラの造形センスも独創 的。この造形センスをそのまま生かしてもらい ながら、マンガを描いていただいたらキャラク ターの魅力がより輝き出す気がします。フル カラーの原拠をお願いしたいな。

 1200

りで。このタッチでマンガを描いていただいた らどうなるのか楽しみです。

え!?いまさらコンセプトをひっくり返すようなことを言わないでください!

■ いやいや、そういうことじゃないんだ、まずはコンセブトを立てて、それに合わせて進めるのが大事だと思う。でもそこにとらわれて、全体のパランスを見ずに最後まで作りきってしまうと、時に世の中に求められてないものができてしまうと僕は思ってて。

たならほど、確かにこの方向性だけでやりきな。 たま たま かん か ないもいに かっかい かいまい かい なって いっちゅうターの 選形でも「別なっている」ということをからなった。 なる (横に入れていくべきということですね……

「機化たキャ ラクターイラストを据く人に、その キャラクターにより要者を感じさせるために マンガを描いてもらう」「キャラクターをより 魅力的に見せるため、そのキャラの背景 ある物韻を与えるツールとしてマンガを捉え る」というコンセプトが決まったが、そこに行 き着くまでに時間がかかり過ぎた。編集長と とう節長とうくんは恋ぎ、発注先を考えなく てはならなかった。

こんな人にお願いしてみてはどうか、という打ち合わせ用の資料はまとめた?

はい。まずは30人くらい、この人はいいのでは?と俺が思う方々をサムネールでまとめてあります。

曇 それを見る前に、どのような方向性で人 選を考えたのかを教えてくださいな。

■ 基本はイラストレーターさんです。マンガをほぼ、もしくはまったく描いたことがない方々。でもキャラクターの造形がとにかく魅力的な人を集めてみました。このキャラクターに、マンガというツールでストーリー性を与え

前回の打ち合わせて課題を残した人選。コンセプトをおろそかにするとプレた内容のマン が雑誌になってしまうし、逆に守りすぎるとパ ラエティがなくなってしまう。編集長とヒラく んは、どうパランスをとっていくのか。

- なんとなくだけど、このままだとSFだったり、ファンタジックな内容が多くなりそうな気がして。それはマンガの王道ではあるけれど、そうでないマンガも載ってるといいね。
- 例えばサヌキナオヤさんはどうですか? 書館の装画など目を引くイラストレーションの 仕事を手がけられていますが、日常をテーマ にした裏毯のあるマンガも描かれていたりします。声をかけてみようかな。
- あとギャグマンガとかも入っているといいれ、ただ、このMdNのマン力対策に入れるとなると、青年誌の4コママンガみたいなものだと他のマンガと食い合わせが感ぐて、お互いを殺し合ってしまいそう。あの一……像、イラストレーターのJUN OSONさんが少し前にファッションブランド「ZUCC』の側子に描き下るしていた見聞き売箱のマンガが大好き

なんだよ、「愛とは何か?」という真理を 追求するようなシリアスな内容でありつ つ、オフピートな笑いもある。なにより、 OSONさんのかわいいマンガ感のある。 でも商業イラストレーションとしてウェル メイドとしか言いようのないもの画風は、 この本に令してうな気がするんだ。

『MELODY』で連載もやっていますし。

- 傑も挙げようと思ってた | はしのさんのあ の面白さ、ユーモアはなんだろう……。 絵も本 当に味わいがあっていいなー、と。将来有名に なったらMdNでマンガを頼めなくなるかもし れないから、今のうちにお願いしておきたい。 ■ そればそうと、アのMdNのは縁マンガ雑
- それはそうと、このMdNの付録マンガ雑 は、雑誌名はどうしますか?
- ≤ 「漫画MdN」とかどうかな?
- ▶ いやいや、去年、雑誌「BRUTUS」が「漫画ブルータス」という特集をやっていたから、 影響され過ぎじゃないですか?
- 素 た、たしかに。無意識に頭に刷り込まれて たのかも……。 危ない……。 もうひとつ思い 浮かんだのが「COMIC MdN」。
- COMIC MdN」、いいと思います!
- ではそうしよう!「COMIC MdN」のマン ガの発注、声をかけた作家の皆様が受けて 下さるといいな。

PROCESS 2-2 パお記して パートリングを アイ型をない 内容に アイ型がな内容に アイ型がな内容に **PROCESS**



attention! co

乃木坂46『逃げ水』

映画『ワンダーウーマン』の イメージソングも収録した注目シングル

乃木坂48の18枚目のシングル。3期生の大幅椅子と与田 祐希がWセンターを務めることが搭算を呼んでいる。収算 命などが異なるTypeA~Dと通常量の計ら帯が患患。そ の全ての部に収算されている「女は一人じゃ限れないは、 残蓄「ワンデーウーマン2のイメージソングとなっている。



デオ会・・現れない

PROCESS 3-1

一世に広がっていく企画を住込むこれ 決まる? 表紙で売れ行きが

ひょんなきっかけで、表紙&巻頭グラビアが決まりそうな展開に。これが決定すれば、雑誌と して華ができる。しかし、映画を観るまでは安 心できない編集長とヒラくんの二人だった。

■ さあ、流れのままに試写会に来たが…… ごめん、実はこの『ワンダーウーマン』、どうい う映画かよく分かってないんだけど。

▼ マジですか! この6月にアメリカで公開されて、大ヒット中なんですよ。ワンダーウーマンってアメリカではスーパーマン、パッドマンと並ぶ紹メジャーで、しかも愛されてるキャラク

雑誌の方向性は固まってきた。発注したいと 思える作家も決まってきた。でもこのままだと 何か弱い。世の中に響かなそうた。そんな不 安を編集長は抱えて、ヒラ部員のヒラくんと 話をはじめた。

- 何かこの「COMIC MdN」、このままだと 厳しそうな気がする。
- 曇 端的に言って、このままだと売れなさそう。 まったくの門外漢である僕らが、いいマンガ
- を集めて本にしました、と言ったところで世の 中に響かないんじゃないかな。
- そうですかね? 俺はそれなりに評判になるはず、と思っていますが。
- 🌉 いや、僕は難しいと思う。まず月刊誌は1

カ月で売りきらな いといけない。その 間にこの「GOMIC MdN」が話題とし てスパークするよう にしないと。「マン ガ雑誌を一冊作り

起こして付録にしました」ということが、例えば「Witterとかですでいるどード語で広がっていくような仕掛けをしないとまずい、それは表接る登頭グラビアとかで何か考えるべきかな、と、例えば……(いつかやる企画かもしれないので具体的な内容は省略)とかどうかな?

- ▶ えーーー! それはたしかに面白そう。アイドルとマンガ家・中田春雪さんが描いた女の子が開うというコラ水企画を表紙&巻頭グラビアで実現。という内容ですか。しかし、事務所がその企画に乗ってくださるのかな……。
- ■まずは相談してみよう。
- (それから1週間後)
- ▶ 編集長、断られました……。
- 曇 ダメだった!? タイミングが悪かったか~。どうしよう、代わりの子なんているかな。
 □ うーん……でも編集長の話を聞いて、自
- ターらしいです。それが、最近の一速のDCコ ミック原件のアメコミ映画の流れていよいよ 主人公として登場という。あとアメコミ映画は 主人公のほとんどが男性ヒーローですが、女 性が主人公の作品では初めて大ヒットしてい ます。監督も女性で、女性が活躍することに すごく意識的な、女性に勇気を与える映画ら しいです。
- なるほど……。じゃあこれからはじまる試 写をそういった視点で見てみるわ。
- (と、約2時間強の試写会が終了)
- これは女性が見ても楽しめるように作られた、新しいタイプのアメコミ映画だね。この 『ワンダーウーマン』と乃木坂46をどうコラボきせるかだよな、COMIC MdNで。
- とまず『ワンダーウーマン』の絵は、当初の 予定通り、中田春瀬さんに描いて頂きましょう。 海外のコミックスのス・コ・クージョン・ させる中田さんの画風に、このDOME PO フンダーウーマンはピッタリがと思うので。
- そこに絡む乃木坂46メンバーは誰がいいのだろうか……。そもそもどう絡むと面白く

なるのだろうか……。

まず、ワンダーウーマンと乃水板46のメン バーが関うというのはないね。ワンダーウーマ は正義の存在だから、ワンダーウーマンと 関ったと乃木板46が形に見えてしまう。あと ワンダーウーマンって超人だから、それと同じ レベルで強い存在に見せまうとすると、本格 的にアクションをさせないといけなくなる。そ れはそれで無理が出てくるがよう……。

- そういう制約がありますね。だったらどういうシチュエーションにします?
- 乃木坂46の子とワンダーウーマンが一緒 に酸と開うというシチュエーションがベストだ と思う。それだと、乃木坂46の子なりの必死 さが伝わってくれば企画が成立するはず。
- メンバーは誰に登場していただくのがいいんですか?僕は乃木坂46は詳しくなくて。



分もこういう企画が必要だと思ってきました。 誰に登場していただいたら面白のか。

(とここから、恐ろしく重苦しい空気の打ち合 わせが数日間続く)

- (悩んだ末)いや、これは無理だ。代わり を探すという考え方が良くなかった。 例えば さ、ガラッと考え方を変えて、こういう子にお 願いするのはどう?(と、Webでググった画像 を見せる)
- い…あ、いけるかも。まったく違うタイプな のに。なぜか分からないけど、想像がつく。
- じゃあ、事務所に問い合わせてみて! (さらに2週間後)
- またダメでした! 企画には乗り気でらっ しゃったんですが、いかんせんスケジュールが しばらく空いてなくて……。
- どうしたらいいんだ……。これ、もう間に 合わないよ。表紙、なしでいくしかないか?そ れもいいか! ワハハハ!!!!(←本気でちょっ

とおかしくなりはじめた〉 おっと、携帯に電 話が。なんだろう?はい、もしもし……。

- ▶ マジ困ったな、これは……。
- (電話を切り終えて)とラくん、面白い話 が来たかも。乃木坂46のスタッフが、今日の 夜、映画『ワンダーウーマン』の就写を見に 行ってくれないかって。何か『ワンダーウーマ ン』の公式アンパサダーを乃木坂46がやるら しく、イメージソングも歌うらしい。そういった 絡みで、乃木坂46と『ワンダーウーマン』の コラボ的な企画をやれる媒体を配給会社の ワーナー・プラザーズが探しているみたい。
- 『ワンダーウーマン』って、8月公開の話 類の映画じゃないですか!? DCコミックスの 映画なので、今回の「COMIC MdN」の企画 にもピッタリだし、そもそも当初の「女の子が 関う」というテーマにもぴったりハマるし。しか し、こんな話が舞い込んでくることがあるんで すね……。とにかく、試写会に行きましょう!

企画の詳細は? スタッフィングはどうする?

ければいいのではないだろうか。

2次元のキャラクターと並んで、存在として 張り合えるのは密藤飛鳥さんだと思う。スタイ ルの良さなど、現実離れしているくらいじゃな いと2次元キャラとは並べないよね。それに、 凛とした佇まいも相性がいい。

- 急にいろいろ決まり出しはじめましたね。
- あせってきたな。 ここまでずっと表紙&巻頭グラビアの企

画が停滞していたから、一気にいろんなこと を決めていかないと間に合わない! でもギリ ギリのタイミングでバッチリな企画が舞い込ん できて本当に良かったよ! ただ、まだその表 で動いているガールズグループ「BISH」の第 2巻頭グラビア企画はなんにも決まってない。 こっちもコラボ先の提案がずっと断られてい て、何か別の手を打たないとまずいところま で来てしまった。胃が痛い……。

attention! MOVIE 『ワンダーウーマン』

女性スーパーヒーローの実写映画

初の大ヒット作

を知り、人々の争いを止めるため〈豊徳の亀女職士〉ワンダーウーマン して立ち上がる。世界典収の女性影響歴代No.1となった原史的大作。

PROCESS



半を手に取った時の印象を確かめる実見 本、COMIC MdNの東見木を手にすると想 像以上に厚みを感じた

表紙、そして中面の記事はフィックスしてき た。しかし、造本設計に関してはまだ決まっ てない。中身にふさわしい造本設計を考えな いと、どこかバランスの悪い本になってしまう のだ。しかし、そこには予算というものも絡ん でくる。編集長としては頭の悩ませどころだ。

■ そろそろ、東見本を作らないとイメージが わかないな。

▶ 東見本ってほとんど見たことないんです Ith.

とラくんは、ふだん定型の雑誌を作ってる からきっとそうだ。本ってふつうは中身に合わ せてイチから設計するんだ。何ページにする のか、表紙や中面でどんな銘柄の用紙を使 うのか、その銘柄の中でもどの厚さを選ぶの か、そうしたとき全体の本の厚さや重さはど のような感じになるのか。それを具体的にイ メージするために、白地のまま実際と同じ用 紙、ページ数で製本したものを東見本ってい うんだ。

確かに、手に取った時の印象が知りた いです。あと付録として、月刊MdN本誌に COMIC MdNが挟まった時の佇まいとかも

確認したい! だよね。まず紙なんだけど、マンガ雑誌と

いうとあの少年誌や青年誌のようなざらつい た紙を思い浮かべるじゃない。でも、COMIC MdNはそういうのは似合わないと思う。

■ なぜですか?

■ 月刊MdNって、定価が税込みで1.490 円もするんだよ。高い本なんだ。だから、付 録とはいえども300円前後の少年誌、青年 誌と佇まいを変えなくてはならないと思う。 そもそも発注しているマンガの作家が、この COMIC MdNはイラストレーターの人たちが 中心で、ふつうのマンガと比べてグラフィカル なものになると思う。カラ一際稿も増やしたい よね。となると、なるべく白色度の高い、高級 態のある紙を選ばないと。

なるほど、編集長はカラーのマンガを多く

したいと言ってましたもんね。あと思ったんで すけど、このCOMIC MdNは単発の企画な ので、読み切りが中心ですよね。そうなってく ると、毎週出ている週刊誌とかに比べると、 長く持っておきたい、という保存性の高い本 になるよな、とも思ったんです。

そうだよね。なにか中に掲載されるマンガ の雰囲気や結み切りという性質を考えると永 久保存版というような佇まいにしたくなるよ ね。あと、巻頭のグラビアはより発色を良くし たいので、コート紙(ツルツルした質感の紙) がいいよね。総ページ数は176ページくらい ないとインパクトでないでしょ。

え、そんなに多いんですか? だったらもう ちょっと企画を増やさないと……。

そうだね、考えてみよう。ということで、う ちの会社の生産管理部に相談して東見本を 作ってもらうわ。ヒラくんは、COMIC MdNで マンガの制作費、グラビアの撮影&イラスト 制作者、スタジオ代など全体でどれくらい金 額がいくのかを見積もってよ。紙代、製本代も このタイミングで出してもらうから、部数との 兼ね合いでこの本が成立するかを見るから。 (約1週刊後に束見本があがってきた)

とラくん、東見本ができたよ(とヒラくんに 手強しする)

(受け取って)うわ、けっこう厚いですね。 想像より存在感があった あれ? 本誌

付録でマンガ雑誌を一冊作る。付録とはい え、高級感のある佇まいにする。結果、予算 をはるかにオーバー。それを成立させるため に、編集長とヒラくんはどうするのか。

曇 (机でウンウンうなってる)いま、生産管 理部からあがってきた見積もりを見てるんだ けど、絵に描いたような「予算オーバー」だね。

見積もりってなんですか?

■ 印刷費や用紙代、原稿料、撮影費などの 制作費、それと本の価格と部数などで、コス ト率や利益が成立しているかどうか見る書類 だね。でもこの本、出したいよな一。

当然です!解決策はあるんですか?

■ 商業誌において、解決策は大きく2つしか ないよね。企画を取次や書店の方々に理解を してもらって、部数を増やしてそれをきちんと 売ることで、売上を伸ばす。もうひとつは、広 告をもっといただけるようにがんばる。

僕ら、このCOMIC MdNという企画に自 信があるじゃん。絶対に注目される企画だと

思うんだよ。そこをしっかりクライアントにア ピールして、広告出稿やタイアップ企画を考 えていただけないか相談に行こう。クライアン トにとってもメリットが絶対にあるはず。

(企画書を作り、編集長とヒラくん、広告営業 部の担当でさまざまなクライアントに広告出 稿やタイアップ企画の売り込みを行うこと1週 (S))

まだ細かいところは確定してないけど、な んとかこの本、出せそうな感じになってきた ね。クライアントがすごく乗り気で、広告を出 稿してくださった。面白い企画を考えると、ノッ

告企画を考えること

商業誌にとって広告が大切な理由

の東見木も作ってもらったんですね。こっちは 薄い!

■ 正面、このCOMIC MONはあらしいほと と割件表がかかる。本誌の方で紙代も オーメク資用、無影費用を創取しないと、ど でも出ないと思う、加えて、特集内容になっ COMIC MoNの調件リポート記事でしょい つものように特集にEOページはいらないよ、 おと、この本誌にCOMIC MoNが挟まったと 毛(付資のほうが振りほうが組み合わせのパ ランスとしてインパット始もと思う。

もろもろのパランスを考えて、この東見本 を作ったということですか。

■ そう。そうなんだけど……これ、やばいわ。 制作費、紙代、印刷費、製本代などを総合的 に見たら、今回の企画、お金がかかり過ぎて このままだと成立しない……。

えー!どうするんですか!?

てきてくれるなー。本当にありがたい。ただ、 価格は上げないとちょっと関しそうだけど。 編集部と広告音楽部って対立しかち、と いう話も耐くしゃないですか、広告音楽部が 取ってきた案件を編集部が辞ましがるとか。 今回の件で、彼めてそういうことしゃないな。 と思いました。



左がMdN本は、 MdNの業見本。 は、意頭のグラビア ルコート、マンガ採 ルキーが使用され れのみ揮集制)

PROCESS 4

PROCESS

目造 的 & の 子 性 質 様

算様と設に計

り ka めつ

700A NOTES AND 2007/7/20A



MdN9月号の見似もり、Excelで作られており、個格やさまざまな制作費の項目に記入することで、コスト率や利益が導き出される(具体的な数字にはモザイクをかけています)



PROCESS

|日本日本の本・ト・マ・マ・中日本・

- MARRISAN IN

表紙次第で雑誌の 売上は大きく変わる。 そう言われるくらい 表紙は大切なもの た。総集長とヒラく ん、一体どのようなブ

ランを考えたのだろ

うか。

attention! come 『Levius/est 4巻』中田春確

圧倒的な迫力と美しさが融合した

新しい格闘マンガ

人体と類似を融合させた実際の影響技「開防金額」を **欄材に、若き欄士レビウスが死間を繰り広げる『ウル》** ラジャンプ」連載中の作品。関密な描写による圧参の7 クションシーン、美しいキャラクター進形、資場人物たち の生きざまなど見どころ問題の新世代の格闘マンガ。 ■ 製水円 19017 第8日 18日 ■ 保御: 680 G 州縣計:集本計



表紙と巻頭グラビアは、乃木坂46の森 藤飛鳥さんとマンガ家・中田春魘さんが描い たワンダーウーマンが敵と問うというビジュア ルでいこうというのは決まったよね。でも具体 的にはどのような構成にする?

■ MdN本誌の表紙と、COMIC MdNと、 中のグラビアをどういう構成で見せていくか ですよね。ちょっと自分の方でラフな案を考え てみます。

(その日の夜に編集長に声がかかる)

こんな感じでどうですか? MdN本誌の表紙は敵が背 後に大きくいて、手前に齋藤 飛鳥さんとワンダーウーマンが ポージングしている。映画の広

中田さんとの打ち合わせ時に無審した額 集部のラフ。ワンダーウーマンと海産売島 さんが終と終うというテーマで 記事の会 体像といくつかビジュアルのパターンを見 ていただいた。ここから打ち合わせで内容 を開めていった

- 告っぽいイメージです。COMIC MdNの表 紙もその延長線上の世界。で、中のグラビア ページで具体的に削っている感じとか。
- 何かイメージが湧くね。人物のサイズ感も 各ページで違う構図なので, めくってて変化 も出そう。これで一度、中田さんと打ち合わ せよう.

(中田さんと打ち合わせ終了後)

- 何か、こちらがやりたいことをご理解いた だけたような気がしました。このあと中田さん に描いていただくラフ画の横図のます. 奈藤 飛鳥さんの撮影も行って, それで合成作業を 行っていくので、ここでコミュニケーションがう まく図れなかったらどうしようと思ってました。
- つまり中田さんのラフが設計図のような ものだからね。こっちでももう少しだけ構成を 様って、中田さんに作業に入っていってもらお う。本誌の表紙だけは、もしかするともっと広 告っぽいイメージに振ってもいいかもな、って 思ってる。

そろそろ、中田さんからラフ面があがっ てくる時期。打ち合わせで考えていたことが うまく伝わっていただろうか、と編集者もソワ ソワするタイミングだ。果たして、編集長とヒ ラくんの感想は?

- 中田さんのラフ、来たね。
- す、すばらしい……。自分の思い描いてい たイメージをはるかに凌駕していました……。 「いかにもマンガっぽくハッタリのある構図に していただきたい」とお願いしましたが、本当 にかっこいい。遠くから捉えた望遠レンズっぽ い構図だったり、下から煽った構図だったり、 パラエティも豊かです。特にCOMIC MdNの 表紙に関しては、似た構図で2パターン描い てくださっている。
- この2パターンはどういう差なの?
- 中田さんのメールを除み上げますわ。

「2案、どちらとも敵の視点を高さ約 2.4メートル。 斎藤さんを(靴底の厚い衣装 みたいなので)160センチ、ワンダーウーマン を主演のガル・ガドットと同じ178センチをイ メージしています。A家は20メートルほど離 れた敵の視点からのイメージ。B案は敵の視 点と二人の距離が近い場合です。敵と二人 は3メートル、ワンダーウーマンと齋藤さんは ほぼびったりくっついて歩いている感じです」 これはすごいや。まさに設計図だね。

- でもA案は20メートル離れた距離って
- ……この構図を再現しようと思ったら、むちゃ くちゃ広いスタジオを借りないと。予想外の 出費が…….

🚆 でもこれ、A案のほうかいい はがんばろうよ。いいものを作らないと、結局 世の中に届かないから。ふつうのスタジオよ り、これくらいかかるということだよわ(と雪点 を見せる)。だったら、この冊数をより売ったら ペイできるということだよね(とまた電卓を見 せる)。

リアリティのあるプレッシャーだなー……。 でもがんばります!

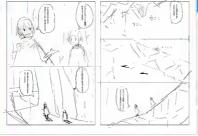
「COMIC MdN」の表紙ラ 7. (行大な前の検点で音茄 飛鳥さんとワンダーウーマン ている構図〉というオー おおおなりをきまた様と は敵と二人の距離が20mほ どで、右は近距離の意。採用 したのは左の事



PROCESS



MUNION, 28 SEPTEMBER 2017 031



PALOW.さんの当初のネーム。絵の魅力がはっきりと伝わ るストーリーはすでに仕上がっていたが、導入がやや説明的 になっていたので修正をお願いした。見事なまでにそれに答 えてくれた結果はCOMIC MdNでご確認いただきたい

た。掲載しなかったネームのタイトルは『理髪 天』。内容は「髪の毛が薄くなり、心が荒れてく ると頭上に台側が出現するという世界。そんな 台風の対処をするヘアーサロンのお話」。はし のさんらしさが滲み出た不条理ギャグもの



PROCESS

5ネームか

面白いものを作ってもらうための 助言とは?

イラストレーターやアニメーターなど、他業 種の作家に発注していたマンガの「ネーム」 が徐々にあがってきた。ネームとは絵やコマ 構成、セリフなどがラフに描き込まれたもの。 マンガの設計図のようなものだが、何を隠そ う、編集長もヒラくんも、マンガ誌の編集は やったことないので、ネームを見るのはほぼ はじめてなのであった。

- ふだん、僕らは原稿やイラスト、写真、そ して最終的なデザインのチェックなどはやって いるけど、マンガのネームのチェックというの はほとんどやったことがない。でもいつも思う んだけど、僕らは編集職という仕事柄、さまざ まな表現を分析的に見る鍵がついているか ら、その経験を辿っていけば、チェックできな いものはないはず。
- はい。登場していただいた作家の方々に もベストなものを描いていただきたいし、何よ りそれを読者に届けたい。なので、自分の経 験と照らし合わせてきちんとネームを見てい きたいと思います。

- (PALOW さんのネームを見ていく)なる ほど。今回、キャラクターを魅力的に描ける 方々を選んで発注しているので、絵のクオリ ティは絶対に間違いがないね。話とこの世界 観も、PALOW.さんの画風と合ってる!でも、 この導入部は変えたほうがいいと思った。セ りフで「何が出てきてもお前の兄様が守って やるよりと言ってしまったら、めくったとき何 かが出てくる予想がついてしまうよね。
- たなるほど・・・・・。PALOW.さんと相談して みます(どう変わったかは本編をご覧くださ UVI).
- 次は、はしのちづこさん。(ネームを読む) なにこれ、最高に面白いんだけど。
- はしのさん、もう一本、ネームを描いて下 さったんです。
- (もう一本のネームも読む)えー! こっち も面白いじゃない!こんない これは迷うね。
- ▶ 本当にそうなんです! 困ったな・
- ちょ、ちょっとあとで決めよう。
- と そしてこれが、秋屋崎一さんのネームで

- す。どうですか?
- (ネームを読んで)うーん、ストーリーが
- まったく見えてこない……。
- やっぱり……。
- このマンガは、連載化するから、最初の回 からきちんとしたものを読者に届けないと。こ れ、なんで分かりづらいんだろう。
- 話が高度というか、比喩的な話も入って いて、それがまだ昇差されてない感じがする。
- 僕、秋屋さんのマンガはこのネームみた いに会話劇で転がしていくのではなく、世界 観・世界設定自体が主役で、その中で登場 人物たちがどう振る舞うか、という考え方で 描いたほうがいいと思うんだ。例えば、こう いったシーンからはじまるとか(打ち合わせは その後、長く続いた)
- 秋屋さんとはもう一回、打ち合わせをしま しょう。想いをきちんと伝えないと。
- (打ち合わせを経て、2週間後、ネームが再度 あがってきた)
- おーー! 本当にびっくりするぐらいこれは 良くなっている! なにこれ! なんでこんなに 変わるの!?
- ▶ いいですよね~、このネーム……。
- 僕らは本当に僕らが、そして読者が読み たいと思うだろう秋屋さんの作品とはなにか
- て仕事を ntip://bszip.com
- 本当にそう思います!(笑)



牧屋焼ーさんの豊初のネー ム。比喩的な会話と展開だっ たので内容が入りづらかった。

また、運動第1話目ということ もあって分かりやすく秋屋さん の魅力が伝わる内容を再度検 対していただいた。実際に提 戦されている1話自で、その魅 カを感じて頂きたい

正直に言おう。今回、発注した作家2人から 原稿があがってこなかった。連絡もまったく 取れなくなってしまった。ヒラくんは日々、追 い込まれていった。

■ 編集長、連絡が取れない作家が2人もい ます。メールを送っても、電話しても、なだめ

てもすかしても怒っても、どうやっても返事が 来ません。

■ うーん、まいったなー。差し替え原稿なん て当然ないよ。今夜、対応策を考えよう。 (そして、その日の夜)

■ 編集長、喜んでいいのかどうかという話 n.....

■ 原稿が来た!?

■ いえ、そうではなく。別の作家さんから ネームがあがってきたのですが、大幅にベー ジ数が増加していて……。

ネーーー!なんで発注のページ数と違う ものがあがってくるの-1? ふつうだったら 困っちゃうけど、今回は動かった……。

ただ、まだまだページが足りず……。

(そのまた数日後)

■ 編集長、また驚くことが。 ■ 今度はどうした!?

▶ 昨日、MdN8月号(前号)の連載記事 「PORTFOLIO」で取材に行ったイラスト レーターの北澤平祐さんですが、取材後の会 話の流れでマンガを描いていただけることに なりそうです。

■ えー! このスケジュールでそんなこと言い 出してくれるの!? それも北澤さんみたいな 売れっ子のイラストレーターが!?

僕も繋ぎました。本当に感謝の念しかな いです。それでもまだ、ページが

足りず。残りはどうしたらいいん だろう ……。

■ ちょっと知り合 いを当たってみよ う。大丈夫だよ!出 なかった本はない!

PROCESS

PROCESS



第1弾ラインナップ発表!

Bahi JD / JUN OSON / 株屋城一 PALOW /##A#A 着2個は春日本後!

西城 8 巻田グラビア 8 スペシャルコラボも使って楽衣!

COMIC MdN

第2弾ラインナップ発表!

Bahi JD/JUN OSON/56#8 専用領一/治理平核/PALOW、/はしのちづこ 高々/女材みなみ/サヌキナオヤ

森島 兄 森島グラビアス スペシャルコラボも高って森島!

マンガの作家味を2回に塗って発表したパナー。作った編集長によるとフェスの告知イメージとのこと

COMIC MdN

を書むトリプルコラボに復復

対象的4、第1時ヤンタ・ラインティブ! Burk JD/JUN DBON / 検査を一ノアルLOW / 名利を出る **も対力で表表: 高名**すぐ新き

COMIC MdN 98/5F780888 BISHグラビアマンガ 「BISHの事体み」

es 「ワンダーウーマン」 マンガラ 全田舎

表話名参照グラビアを伝えるバナー。両方とも反響大であった

而白い本、多くの人に求められるマンガ鍵 誌を作りたい。編集長もヒラくんも、そう思っ て編集作業に向き合っていた。でも今の時 代、編集者は中身だけを作っていられない。 SNSなどで発信し、本の告知をするのも仕 事のひとつなのだ。

- 今回の付録マンガ雑誌「COMIC MdN」 を含むMdN9月号は、刷り部数をなんとか 増やしたい。浩本の仕様設計を考えたときに も話したけど(詳しくはP028~029)。本の 見積もりを出してもらって、コスト率などが成 立してないときは、広告をいただけるようにが んぱるか、いつもより部数を増やしてさらに示 ることで売り上げを立てるというのが主な解 決方法だと思う。
- この号は広告をいつもより出稿していた だいていてますが、さらに部数を増やさない

と採算が合わないということですね。

- そうとも言えるし、いつもより制作費をか けて面白い付録を企画して、広告も出稿して いただいたので、多くの人に買ってもらいた いというのもある。つまり、「いつもより予算を かけたから、多く売って回収しないと採算が 合わない」と考えるか、「いつもより多く売りた いから、お金をかけて面白い企画を実現し、 買いたくなるような魅力を作り出した」と考え るか。強が先か、卵が失か。
- ▶ と、先ほどからMacBookを立ち上げて 手を動かしながら話していますが、何をしてい ろんですか?
- いや、SNSで告知するためのパナーを、 自分で作ってるんだよ。来週、部数を決定す る会議があるじゃん。そこまでに、部数を積み 上げる根拠を作り出さないと、結局部数をつ めないから。Amazonでの予約なりなんなり

編集部、取次営業部、書店営業部とともに、 部数を決定する会議が行われる。取次の反 応はどうだったか? Amazonの予約状況 は? SNSでの反応は? これまでの類似企 画での売れ数は? 果たして部数をいつもよ り締むことはできたのか?。

- 部数の決定会議、どうでしたか?
- 曇 うーん、まあまあだったかなー。希望して いたほどの部数は積めなかったけど、でも、 いつもよりは増やせた。取次などの期待値も 高くて、そこはホッとしたよ。
- といいつつ あまり添かない額というか。

納得していない顔をしてますね。

- そうだねー。いや、部数の決定会議まで に表紙をSNSやAmazonなどで公開できる と思っていたんだよね。そうしたらもっと話題 になったかな、って。でも、乃木坂46の映画 『ワンダーウーマン』イメージソング「女は一 人じゃ眠れない」のミュージックビデオ公開が 思ったより遅くて。そのあとでないと、表紙も Twitterなどにあげることかっきかか 紙公開の反響を見ることなく部設を決っ ことになったのは、多少心残りかな……。
- とこれって発売後に大好評で売れ行きもす ごかったら、重販って出来ろんですか?

- いや一、それは無理だと思う。付録でこれ だけの冊子を付けたら、重版でもよほどの刷 り部数でない限り利益が出ないから。
- あと正直に言うと……そもそも広告収入 もいつもよりだいぶ多い、部数もけっこう精 んだ。なのに結果的には、会社の合格ライン のコスト率に至らなかった。付録ながら、この しっかりとした資本、カラーページの多さ、制 明点がそうとう売

nt hitp #2 pozin continu ないね。

そうか……このあとも宣伝しなくては!

を増やして実績を作らないと、取次や書店の 営業部隊も動きづらいでしょ。

なるほど。今の時代、編集者がものを作るだけでなく、どう宣伝するかということを考えたり、実働する時間が増えてますよね。

■ 面倒とも言えるし、SNSなどを使って工 夫次第で多くの人に伝わりやすいから、楽し いとも言えるよね。ちなみにこんなパナーを 作ってるんだけどうどうかな?

なにか、野外フェスの告知って、ヘッドライナーだったり、参加アーティストを何段階にも 分けて発表していくじゃない。そんな感じで、 このCOMIC MdNをフェスに見立て、何回 かに分けてパナーで発表していく、という。

■ 響いてほしいな。すみません、僕は記事の

編集で手一杯で告知をお任せしちゃって。 大丈夫。まあ、告知は編集長の仕事のひ とつでもあるしね。しかし、久々にIllustrator

で作りものをしてるわ。 と デザイナーに発注しないんですか?

■ 自分でやる。こまいもので量も多いし、発

注したら制作費はかかるし、あと思いつきで ポンポン作れないしね。デザイナーにも言う れたんだけど、こういうものは作り込まない で、振業者が思いつきでやったほうがいいっ て、そういう方が、機動力の高いSNSっぽ いって、確かにな、このた、だからデザイ ンの目さは気にしないで(笑)、 シの目さは気にしないで(笑)、

(そして、もろもろのお手製パナーを使って編集長アカウントでそれぞれツイートしてみたところ……)

曇 うーん、やっぱり「齋藤飛鳥さんが表紙& 巻頭グラビア」「トリブルコラボで」という内容 がいちばん響いてる。

と さっきほど驚くべきことに、Amazonの雑誌総合ランキングで1位になりましたね。

■ やっぱり、この表紙&巻頭トリプルコラボ、 企画してよかった……。

ビジュアルも取り入れて最終的に制作したパナー



PROCESS 7-2

部数を決定する 会議の結果は?ook s

一編集部と営業部で どのような決着を見たのか

PROCESS

PROCESS 8-1

マンガのゲラを 読むのは初体験

— これまでの原稿チェックとは 感覚が違う驚き

COMIC MdNの制作も大詰め。マンガの 服糖が作家から次々とあがってくる。デザイ ナーがレイアウトアブリケーションを使って、 セリフを吹き出しに流し込みゲラを出力。そ れを編集長とヒラくんがチェックしていく、の たがいい。



月刊MdNの業務は、このようなプラスチックのケースに 入れられ、担当編集者、編集長、デザイナーなどに回覧さ れる、通称、お通い箱と呼ばれている

続はいてマンガのケラ(校正用の出力的)
を読んでいるけど・・・・・これ、ふつうのテキスト

服徒を別か感覚が違う。テキスト原熱のケラは、漢字が問違っていないか、抜けはないかなど。自分の中でチェック機構が働きながら
を通しているたけど、マンガのゲラはなにか楽しみながらスルスルと読んでしまう。内容を楽しまずに、機械的に読むようにしないとなないわ。

こうも感覚が違うかと驚きますね。

■ あと失敗したのがデザイナーへの指定。 いつもの削減のデザインだと、ごちらでラフを 描き、大枠のコンセプトを伝えてデザイナーに フォントや文字サイズなどは自由に選んでも らうんだけど……今回、それをやったらすご い塩和感が出てしまうごとが多数あった。

■ 例えばサヌキナオヤさんのマンガの冒頭のセリフ。手紙を読んでいるんだけど、最初の

デザインでは太字になっているので、力を込めて読んでいるようなニュアンスになってしまいました。

■ そうそう! だからニュアンスを削いだ書体に変えてもらったよね、文字サイズもかさくしてもらった。後々と読んている気に見せるため、その他にも、吹き出しに余白があるからなのか、文字サイズがやたらと大きい歯片があるからなない大声を出しているような雰囲気になっていた。フォントと文字サイズが、マンガにおいてここまでセンジティブとはまったく驚賞してなかった……。

■ マンガ編集者がこの記事を読んだら「こいつら、なに素人みたいなことを書ってるんだ」って息うだろうなー。本当にすみません」 最 おしゃりはこの辺にして、原稿を回覧箱 に入れてどんどん回そう! デザイナーに早く 戻さないと校了に間に合わないか!



いよいよ印刷会社への最終入稿まで数日。 これまでも、COMIC MdNのために休日に 出社して作業することが多かったが、また気 持ちに余裕があった。ここに来て本格的に追 い込まれている編集長とヒラくんの様子を最 後にお届けしよう。

■ あーーー! こんな無茶な企画. やるべき
でなかった!!!

■ ……見事に俺が冒頭に言ってたことを再 現してますね(P022-023参照)、でも、たし かにまずい、残っているこの作業量は……、

曇 笑ってしまうくらい、仕事が進まないもの だね。このレポート記事には書けないトラブル 続き。今日は休日なのに2人して早朝から作 業してるから、せめてお昼ぐらいう まいものを食べようよ。

■ もう、それぐらいしか楽しみがないです……、休みの日は、節電のために自分たちの机周りしか電灯を点けないのも、うっすらと気が減入るんだよなー。

量 まあ、こうやって作ったものが 読者に届いて「面白い」」と思って もらえれば、報われるじゃん! だか ら残りも気を抜かずにやさっ と ですねー、しかし本当にこのっ だけは売れてぼしい。ってそれも毎 目言ってるんですけど!



PROCESS





上が最初に流し込まれたセリフ。太めの書 体で組まれているからなのか、ただ手続を 読んでいるだけなのに力を込めているよう なニュアンスに。下がそれを修正したものだ

PROCESS

その後、COMIC MdNの原稿は無事、印刷会社に入稿されたのだろうか。もし、 これを読んでいるあなたがCOMIC MdNを手にしているのだったら、それは編 集長とヒラくんがなんとか仕事を完了させたということの証明となる。手にしてな いのだったら、きっとおいしいお昼ごはんを食べに行ったまま、2人して逃亡して しまったにさいない。が、おそらくそんなことはないだろう。さっと、前白くて、ワク ワクして、笑って、時にポロッと泣けるマンガやオリンナルグラビアが掲載された COMIC MdNをあなたは楽しんでいるのではないか。そんなあなたの声が編集 部に届いたならば、第2弾のCOMIC MdNがまた作られるであろう。〈完〉



TARO URYU

取材·文 足立綾子

● 写用 答本 夏 [studio track72]









玄光社MOOK イラストレーション総章団ー個 hetp://s fileweb.jp

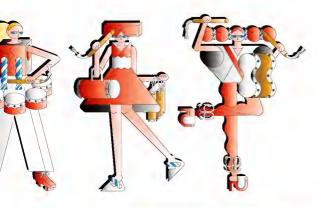
Book Share ZIP http://bszip.com fen newich-e-227 de-18,882 diff. gento [29/26/27/84-04/27/84-00/688 D HB R HB 258 201 KRH [68]NO-97-18,828 2017 KRH





[JAPAN SENSES]ウインドウディスプレイ 1.反生太郎 2016 領班三橋





「GAP 1969magozino」Webサイト ローに兵生太置 2016 GAP JAPAN







Book Share ZIP http://bszip.com

「ウインドウディスプレイ」ディスプレイ I 以生太郎 要参選セルス 2015 ※店舗改装の仮展い用



「UKIYOE」ポスター、I 瓜生太郎 2015 オリジナルワーク

Book Share ZIP http://bszip.com

イラストレーター

瓜生太郎

「常に成長したい、変わりたいという思いがある。 構き起こしの場合は今までやらなかった要素を必ず加えている」

機何学的な手法でエッジーなイラストを描くイラ ストレーターの風生太郎さん。表参道ヒルズのフ リー冊子の表紙や整節ビジュアル、観室三緒の ウインドウディズブレイ、Web版『花棒』のコラム の挿画など、ファッションのシャンルでおもに活躍 している。経歴や制作書景を伺った。

■イラストレーターになろうと思った経緯は?

「ファイナルファンタジー」のキャラクターデザ インをした天野高学されや「ドラゴンボール」など が好きでしたが、実着の成機がいいぐらいで、普 浦のスポーツタ年でした。大学選学の際に面白 い友達を作るなら美術系かなど安禄に考えて、 社元の大学の教育等部の美術園に選挙・で も、思い描いた大学生活と違ったので一年で辞 めて、二十歳でとりあえずなにかやりたいと漢然 とした気味あって ちましました。

そこから描き始めるまで、十年ぐらいフランク があって、その間、雅を転々としていました。芸人 たった28歳の時に「黄金町パザール」というアー トイペントのスタッフをして、そこで杉浦 茂さんの マンガっぱい手描きの公式マップを作ったらすご く好評たったのがきつかけで、イラストレーターを 日報まとれていました。

■その後はとのような活動を?

イラストレーターになる方法が分からなかった ので、あらめるコンパになったすら応導していて。 最初はことでとく集ちていて、三年後にやっと最 終選寺に名前が載るように。2013年の木 秀康 さんが審査員の「ザ・チョイス」に入退したんケ すが、本さんのマンガを全部持ってるぐらいたり きな人に無難していただき自信からきました。

■イラストの勉強はどのように?

努の影響で小学生の場から女性息を扱んでい たので、自分の持ち味を考えた時にファッションだ なだ思いました。最初はPhotoshopで、アンディ・ ウォーホルのレコードジャケットのイラストのような にしんだ絵で描いていたのですが、手描きはち⇒っ を合いませんでした。それで、Illustratorのヘク クーのスパッとした練で描くように。なので、ひたす ら分野い物本で物味していました。あと、どにのく 原と上げなければと思って、電車で人物スケッチ を三年ぐらい続けて。山手線だとすぐに降りちゃう ので、2分以内に頭から足までとバッグを描いてい たら絵を描くスピード感がつきました。

■最初に手応えを感じたお仕事は?

美容専門は「HAIR MODE」の整理コラムの イメージピンコアルの仕事です。契約が1年半に 歴長されて平成之を他はました。女王のカツラの カタログ写真とかを、どうおしゃれに見せようかと 大審利的に考えながら文字を入れたり、写真を 切って再構築したり、こには前の見世所だそと客 い立たせながら金力投版(ました

■転機になったお仕事は?

船軍で描いたラフスケッチをグラフィックに起せた ごす手法を試しでやて、ホームページに駆せた ところ、二年後に表参道セルズのフリー闘子の 挿絵として掲載したいというご仮観をいただい て。その後、その個子の表紙や表参道ヒルズの フリースペースで個屋をさせていただきました。像 がやりたかったファッションの『中心地』でのお 仕事だったので感慨をかったです。

■混近のお仕事で最も印象的だったものは?

去年の観察三端のウインドウディスプレイの お仕事です。観度三端には老老男女のお客さんが実验されるので、配慮すべきととろが多くで、 僧段は基本的にお任せが多いのですが、このお 仕事ではさまざまの角度からび着言いただいで、 すご(報えられました。自分の限界に終えたので、 系参的にいいものかできました。

ウインドウディスプレイのお仕事ができたの も、表参道ヒルスの個膜で「奇妙なファッション ショー」をコンセプトにした2メートルの等身大パ ネルを作ったのが大きかったのかなど。裏はやり たいことを先に作ってしまうということです。形に なっているものがあると、クライアントも想像しや すいですし、やりたいことを形にして見せる重要 性を感じました。

■現在の幾何学的な描写の手法はどのように? コンペに出品し様けていた事場に、 うんだま 示を見に行くうちに自分はクラフィブルなもの、色 も形もぴちっとした均一なものが好きなんだなと 気づいて。あと、浮世絵も好きで和の感じをどご

かに出したいなとか。好きなものを突き詰めて、グ

ラフィックとイラストレーションのバランスを模索 した結果、現在の手法になりました。

■影響を受けたものは?

杉浦 茂さん、本 原常さん、100%のRANGE さんのマンガ、グラフィックでは著野 柱さんです は、番野さんが手がけたナイキの CMを学生の 時に見て、すごくかっこいいなって。ファッションブ ランドのハリウッドランチマーケットも昔から好き で、くすっと変えるデザインのTシャツを本格的な 配染めで作っているのがかっこよかった。少し外 しのあるものが好きなんですよ。

■瞳の形や色が特徴的ですが、その意図は?

像、仏像が好きで、仏像の突ってるのか怒って るのかわからないような、見る人の感性に変ねる ような余白のあるま情を目指しています。色に関 しては、西洋的なブルーアイズではなくて、水や 空の色のようなナチュラルで混んたイメージを表 す色が、傷にとってはブルー。 丸類で目がばっち りしている女の子は、単純に自分の好みの顔で、 それをデフォルルに省いています。

■イラスト制作で最も重視していることは?

常に成長したい、変わりたいという思いがある ので、色や指先の描き方の表現など、今までやら なかったチャレンジ要素を必す加えることです。

■機何学的な手法の絵では、バースを完全に崩しているものもありますが、そのねらいは?

総ならではってなんだろうってところですね。リ アルルものを揺かなくてもいいのが、彼の長さでも ある。債の総は、整えすぎるとたの気持ちいい、 だけの総はなってしまうから、形や手足の長さとか で気持ち悪さや奇妙さを遊びで入れたいなと。あ と、日本の戸世絵にはよく見ると繋が平打に緩か れたものがあって、現実的には矛盾してるけど、そ の手法には日本人の時間の是え方が永遠だった からしゃないかという繋があって。そういう要素も 取り入れて、時間や速逝法を無視しても成立する 総の食るをあたれないようにしたいです。

画今弦の原変は? ルイ・ウバンのアカイン、ロコ、建物、企審と してのスタンスなどに対して、素晴らしいなと思っ ているので、遠い話かもしれませんが、いつかお 仕事できたらと明確に思い始いています。







本編れ目の中を歩く刻服後の女の子、水入りのペットボトルの 信らであくびする書など、どこか慣かしさを感じさせる素朴な日 常風景。本作は、すべてアナログで制作。色鏡筆を乗り重ねた 活みのある色彩に光の効果を加え、メリハリを持たせていく

創るヒ



カタヒラシュンシ

2014年から色新筆を主な両材としてイラストを制作している。オリジ ナル作品館、各語やCDジャケノトのイラストなど報底く活動中。 url karahs0829 rumble.com

Making Point

| ラフを描いて構図を決めミリペンや色鉛筆で清書する

○ 1 風景写真をベースに構図を決める





はじめにイラストの構想を練り、ラフを指さ起こす。この段 勝で、キャラクターの配置の 時間帯の設定などを考えて おく、今作は、過去にペースに (左)、過手途中の女子中学 生やあくびしている場などを 配置して構図をまとめた(右)





ップをらいに辿める。このあとアント歌にトレースして信音するアンにたが、その作業がメルースに行えるとこう までイメージを関めておく。なお、ここで最初のラアからキーフタナーの部の内皮や表情、服装などを変える ことにし、顕紙に揺さ起こして貼り付けた(左)。また、右側の建物などに網部の指写を加える(右)

02 ラフを透かして 人物をトレースする





以みのあるアクリル状の上にラフ を敷き、その上にケント紙を系ね 工態く、その状態でアクリル状の 実質からライドで照らし(上)、ト レースして報告を誇りといく。こ ではまず人物から、私が総は 黒のボールベン、内質の線はグ レーの20ペンを使って指いた (下)。場が気に入らない場合は 例度でも搭きっすが、今件では 国で納得のいく線を出すことがで

03 線を色分けしながら 清書していく





先ほどの人物と両様に、展 卵の植物や小物など他のモ チーフもトレースしていく。上 の図は、ひと通りトレースが 完了した状態。ここでは色鉛 筆を使って描き、モチーフの 着色イメージに合わせて線 を色分けした(下)

04 黄色とシアンで全体を下塗りする





植物や建物など、モチーフの色にイエローが含まれる部分を、色質能の黄色で下塗りする(左)。続いて、 ラフを参考に明暗を意識しながら、シアンが含まれる部分を色鉛筆の水色で着色する(中央)



今年に使う色鉛等は「カリズマカラー」(サンフォード)と「ユニカラード ベンシル ペリシア」(三差鉛等)の2種類。今作ではこのほか、電動消 しゴムやデザインカッターなどを使った網罩の表現を含め、すべてアナ ログの両材で仕上げていく(古)



Making Point

| 色鉛筆を使ってモチーフごとに着色していく

05 メインのキャラクターに着色する





下塗りを終えたら、各モチーフごとに着色していく。 ここではまず全体のパランスを狙むため、メインとな る女の子から着手(左上,左下)。髪の毛は黒で 総り、制限やカバン、革靴などの衣装をグレーなど のモノトーン系の色を装調に塗り進めた(右)

06 数色を使った ハッチングで岩を表現





女の子の左側の猫が座っている岩に着色する。岩の部 分は、前の工程でイエローとシアンを使って下塗りした状 態だが、ここに濃いグレーを重ねて塗る(上)。続いて、シ アン、マゼンタ、イエローなどをハッチングで混色し、明度 を下げていく(下)

コントラストを整えて岩を仕上げる





チングをかけた岩の上を イッシュペーパーで擦り, 紙に色 をなじませる(左上)。続いて、岩 のエッジを意識して、光が当たる 部分を消しゴムをかけて浮き立た せ、コントラストを強めるように影 の部分とその際(きわ)に濃いダ レーを入れる(左下)。その後、 下部に生える苔を黄緑で表現し て岩を仕上げた(石)

bszip.com

Making Point

| さらにパーツを塗り進めてイラストを完成させる

08 消しゴムでハイライトをつくり 植物に着色





資中需の配を飲りばめながら、需角化に再他 する。和他の手制は、まず化のペースとなる色 を塗っていき(左上)、截いて電動前にする 用し、5000N1(サクラクレバス)を使って色を 削りながら、新降花の質量とハイライト部分を 表現する(左下)。素物能ができたら、他の様 報にもが他、人かのの土は解除もと同様に電 動消しなれてハイライトを入れて導みを出し、 存在感を持ませいく(右)

の9 木の幹に着色し 幹に当たる光を描く



本の幹に着色していく。幹はイエローの下徳功にシアンで明確を入 れた状態となっているが(左)、さらにイエローとマゼンタを使り重 ね、明度を下げながら等の色合いに近づけていく。その後、光の 消きを考えながら消じゴムで幹の権罪の選りを消し、光の当たる結 分を明る(した(右)

10 透過するペットボトルの陰影を描写





11 色鉛筆の擦れで生じた汚れを修正し整える



ひと通りモチーフに着色し終えため、住上げの政際に入っていく。ここでは電動前しゴムを使い、描いている過程で色動業が採れ、汚れてしまった部分を含れてい意大き。また、漢では女の子の足の部分にも消しゴムをかけ、木瀬れ日が当たる様子を表現した。

12 全体的に消しゴムをかけて 木漏れ日を表現





両面の全体に木漏れ日の描写があった方が空気感を出せると感じたため、ペン塑消し ゴムでところどころ終編状に消去し、光を表現した。上図は第の足元の落ちる光。ド図 は光が植物に当たる部分の基写

13 猫のヒゲなど細部を仕上げて完成







先はどの女の子の見と同じように、白痴の背中にも消しゴムをかけ、反射光を太鬼する(左上)、その後、親の顔 の先にデザインカッターを当てて色類家を削ぎ添し、ヒゲの線を指写(左下)。数後にも)一度全外を確認し、イ ラストを完成させた

MCN DESIGN&GRAPHIC



ファインアート/ インタラクションデザイン

美大生の 表現を拡張する デジタルツール

> アートやデザインを学ぶ人にとって、優れたデジタル ツールは、新しい表現を生み出したり、制作環境をより豊かにしてくれる存在だ。こうしたツールの中には、学生向けのバッケージやブランを提供しているものもある。そこで今回は、ファインアートとインタランシコンデザイン。2つの分野を専門的に学んでいる武蔵野美術大学の学生に協力してもらい、その分野ならではのデジタルツールの活用法を探った。

□ 取材·文田代真理(P058~059)、編集部□ 写其 谷本 真 [studio track72

INTERACTION DESIGN

ZIP zip.com 美大生には、絵画などの伝統的でア ナログな技法を学んで自分の表現を 突き詰めている人もいる。しかし、今は Adobe PhotoshopやIllustratorを はじめとするデジタルアプリケーション がこうしたファインアート系の美大生 にとっても身近なものとなってきた。実 際に、彼らはどのようにこれらのアプリ ケーションを日々の制作に取り入れて いるのか見ていこう。

絵画や彫刻をはじめとするファインアートの 分野。铁藏野美術大学造形学部で油絵を真攻 する木村宇多佳さんは、4年生になってからは昼 から夜まで現在取り組んでいる油絵作品の制 作に喜欢する日々だという。

「小さい頃からずっと絵画は描き続けていて、高 校、大学と、絵を学べる学校を選んできたんで す。油絵の魅力は厚みだったり色の重なりだった り、情報が消えることがなくそのまま残り続けてく

れること。その時その時の 感情が細かく表われるので、 今しか感じられないことを大 切に表現しています」

木村さんのポートフォリ オを見せてもらうと、これま で描いてきた作品は油彩 での人物や風景画にとどま らず、現代的な美少女やク

リーチャーのイラストまで、その幅の広さに驚か される。

「アルバイトなど、授業以外の場所ではデジタル でイラストを描くことが多いんです。人から求め られている絵柄に合わせて描くことも自分の表 現と同じくらい好きで、例えば中高生の若い人 に向けたコンテンツだったらポップな作風にして みようとか、それに応えていくために古典的な混 合技法からペンタブレットを使ったデジタルでの イラスト表現までさまざまな描き方を身につけて いきました

油絵で培ってきた表現がイラストの制作にも生 きてくる場面も多いという。

「立体のデッサンをやっていると、どこに光を当 てたらいいか迷うことが減ってきます。遠近感の 出し方でも、車に行くほど明度差がなくなったり、 近くにあるものはコントラストを激しくしたりと、葯 の中での見せ場が作れるようになりました」

油絵制作とデジタルツール

美大に入ってから就職を見据えてMacBook



美大生の表現を拡張するデジタルツール

油絵からイラストへと表現を広げていく中で アドビのアプリケーションはどう活用できるのか

research by 武蔵野美術大学 造形学部 油絵学科油画専攻4年 木村宇多佳さん

> とベンタブレットを購入し、デジタルでの制作を 自主的に始めたという木村さんは、Photoshop をはじめとするアドビのアプリケーションを使う 機会も自然と増えてきたという。



「1年生の時に必修の授業で触ったことはあっ たのですが、デジタルでイラストを描いていく中 でだんだんと身についていきました。使ってみる と、アナログでの作業と考え方はすごく近いなっ

> て感じたんです。レイヤーマス クだったら、紙を切って上に置 いて隠すことで塗りがはみ出さ ないようにするという部分はア ナログと同じですした

油絵作品の制作そのものに も、こうしたツールは役に立つそ うだ。

「過去には、制作の時間短縮の ために下書きをアプリケーショ

ン上で行って、色の置き方はこ んな感じ始なを試してみたり、も

アプリケーションが活躍 木村さんをはじめ、自身のポートフォリオはIllustrator

ポートフォリオ制作にも

を使って作成する学生が多い。作品の画像や文字を 直感的に配置していける点が魅力だが、ページ数が多 くなる場合はInDesignだとさらに効率的に編集を行 うことができる

2 ともとは落巻きサーズだった絵 をPrictios Diopで数をはす適用機が批率に当 てはめてみるといった使い方をしました。後から 大きさを変えたり、選んだ範囲だけ色を調整でき たりするのはデジタルならではですねし

Adobe Creative Cloud

「デジタルになっても、 油絵で学んできた 絵の中での見せ場の 作り方を考えています」



アナログの表現方法をデジタルでも応用する デジタルで制作された木村さんのオリジナルイラスト作品。フ ルデジタルのイラストにも、油絵で学んだ表現方法が生かさ れているという



取材に協力してもらった木村さんは現在大きな 油給作品を制作中

ニーズに応えるアプリケーションたち

Adobe Creative Cloudでは、定額制メン バーシップに加入することでPhotoshopの他 にもさまざまなアプリケーションが利用できる。 木村さんの場合。その他のアプリケーションをど のように活用しているのだろうか。

「Illustratorは、フォントをすぐ変えられたり、直 感的に環角を画面上で動かせたりできるので、 課題でレポートを作るときはWordよりも重宝 しているんです。ただ、冊子のようたものだと! ページごとに作っていくと編集が大変だったの で、次に作ら時には複数のページの変更を自動 的に反映してくれるInDosignも使いこなせるようになりたいですね!

また、将来はソーシャルゲームのアートディレ クターを目指しているという木村さん。

プラーを認むでいるというからなか。 「アーシャルケームの、一包作ったものに対し てお客さんからリアクションがきて、求められて いらものにより近い形にパージョンアップして いけるところに恋かれる。です。以前、自主 作でスマートフォンを関係タン、企業によりも ジュアル設計までを行ったごとがあったのです が、Adobe Experience Design (Adobe XD、2017年6月現在ペータ版が提供されてい お)というリル、UX製計用のアプリケーション

も、今後触ってみたいです」

ファインアートのような一見デジタルとは距 離間があるような分野でも、日々の割代や数を要とな を考えていく中でアプリケーションが多要とな るシーンは出てくるはずだ。Adobe Creative Cloudを返して、学生のうちからそれら匹触れ でおくことは、自分の可能性をより広げてくれる きっかけとなるだろう。

Adobe Creative Cloud



クラフィック。写真。映像などさまざまな分野のアプリケーションやサー とステ利用 きる、クラウド型の定 対用 パーシップ。学生であれ ば、企工で、レーションが対象とな

通常版の60%オフで利用可能。 動作環境 Mac OS, Windows 係格 学生・教職員会 人様(アカテミック)コンプリートプランで、初年夜月報2,118円 2年目以降は打動3,218円

MdN VOL 281 SEPTEMBER 2017 057

美大で表現を学ぶ学 生の中には、プログラ ミングなどを駆使した インタラクティブを作 品制作に取り組んで いる人もいる。Mac 上でWindows、 Linuxなど他のOS を同時に実行できる 仮想化ソフトウエア

INTERACTION DESIGN

「Parallels Desktop 12 for Mac」は、そんな彼らの制作環境にどのような影響を与えるのだろうか。

ユーザーの働きが付に応じて、マンシやシステ ムがどのようにዄ作するか、その機る物いをデ ザインする内野がインタラウションデザイン。或 蔵野美術大学造形学部のデザイン情報学科で そうした考え方を学ぶ山内 光をんは、さらにコン ビューターそのものの仕組みにまで興味を向け ているそかだ。

「コンピューターって本当に 0か1か、電流のオンとオフ の繰り返しで操作が反映されているんだということを、 自分でCPUをいじってみた ことで体感できました」

そんな山内さんのこれま での作品は、声と圧力セン

サーで終結様(ソフトや、画像データを使わずに プログラミングですべて作成したランダム表示 のSDCG なだ、どれもテクノロジーに関する知 識と揮求心が生かされたもの。また、「Z80」と いう70年代後半のCPU 接接截したコンピュー ターを再現する作品にも挑戦し、そのチップに書 送込むためのツールを自作したがと、コンピュー



Windows上での開発作業を Macでもそのままに

コンピューターを動かすのに必要な、山内さんが自作 したチップに書き込むためのツールを実行している様 子。Windowsでの開発時と同じ環境がMac上でも 再現できるのがParallels Desktopの魅力だ

美大生の表現を拡張するデジタルツール

インタラクションデザインの研究・開発に仮想化ソフトウエアはどう役に立つのか

| rosearchoy | | |武蔵野美術大学 造形学部 デザイン情報学科3年 山内 光さん

> ターの成り立ちまで掘り下げるような電子工作 にも熱心に取り組んでいる。現在、そうした作品 の開発はWindows上で行っているという。

MacとWindows、それぞれのメリット

「小さい頃から絵を描いたりしていて元々 Mac は大好きなんです。でも、プログラムをつくるに はWindowsの方が自由度が高く、資料も揃っ ていてやりやすかったんですよね。電子工作を 始めてからは、開発環境がWindowsでしか実 現できなくて完全に移行しました」と話す山内さ ん。しかし、MacがIntel CPUになったことで、 状況が変化。大学生になった山内さんも作品を 発信するために画像編集などを行うようになる と、Macの方が使い勝手が良いと感じる場面が 増え、Mac Proを入手したそうが。 「Macは個人的にかっこいいと思っていますし 衝像編集に関してはMacの方がやりやすいと 感じています。僕が今持っているマシンの中で 一番高性能なのがこのMac Proなので、こっ ちにもWindowsの開発環境が持ってこられた

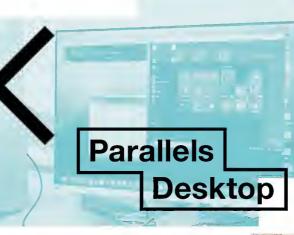
らうれしいですねし

そこで今回試してもらったのが「Paralleis Desktop 12 for Mac(以下、Paralleis Desktop)」。Mac上でもWindowsをはじめ とするOSをシームレスに使うことができる仮想 化ソフトウェアだ。

「試しにいくつかWindowsで開発したプロ グラムを持ってきてみましたが、Boot Camp (Appleが開発したMacL+でWindowsが 利用可能になるソフトウエア)のように選ーマ シンを再起動しなくてもMacとWindowsを 同時に立ち上げられて、OS間のデータのやり 取りがとてもスムーズです。キーボード配列は Windows用に割り当てできるようですし用い に合わせてチューニングしておけばパケォーマン

るも逆色なさそうですね」 環境に採われずに面白いものを発信する

Parallels Desktopのさらなる利点として、 山内さんは対応OSの幅広さを挙げる。 「特にWindows XPやNT、MS-DOSまで動



再び発信できるんです」埋没していた表現をなくなることで

Mac上にWindowsのOSが 再現できるソフトウェア

Parallels DesktopではMac上に別のマシン環境を仮想的に構築することで、Windows 10を始めとするOSを同時に稼働させることができる

くのはすごいですね!」

というのも、古いPCやゲームなどを使い、研究しながら作品をつくることの多い山内さんだけに、制作作業に必要なソフトも古いOSがないと動作しないものがとても多いという。

「OSはどんどん進化して、古いものは使えなく なっていきます。それによって環境が閉じられて しまい忘れ去られたものが沢山あって、もったい ないなって思うんです!

Parallels Desktopを使うことで、これまで OSの種類やバージョンによって制設されていた



今回Parallels Desktopを試してもらった山内さん

ソフトやデバイスが使えるようになれば、埋没していた面白いシステムや ソフトウエアがもっと活用できるだろ うと話す山内さん。

「僕自身、面白いと思っても古いOS でしか動作せず、現在の環境に持っ てくる手段がないために発信でき

ないものがありますが、Parallels Desktopに よってその垣根がなくなることで、作れるものは かなり変わってきますね。例えば、ドット絵だった り8bitの音楽といった、あえて今コンピューター

> の原点に立ち返る表現を持ってくるような 尖ったアプローチを試したい人にとっても、 過去の創作環境をまた引っ張り出して使っ てみることができれば面白いと思うんです」 将来の具体的象徴はまだ決まっていない。

ものの、今学んでいるよう生かした。のも 消費者の手元に残る商品として世に出して いきたいと語る山内さん。多様な開発環境 に対応する Parallels Desktopは、その 活動を大きくサポートしてくれそうだ。



Parallels Desktop 12 for Mac Student Edition (Apple Storeのみ) / 大学生協版 パラレルス



Mac上に仮想PCを作成し、 WindowsやLinux、Android など他のOSをインストールして 併用できる仮想化ソフトウェア。 32bit 64bitの多彩なOS

32bit 64bitの多数なOS に対応し、再起動なして効率よ くOSを切り替えることができる。Student Editionは Apple Storeから、大学生物・スプトウ

1 アイ・ディー 10 Wb デイトから注文が可能だ。 フラディ 大日 puril gory (100 Y 10 to サジ上を成戦し たMacコンと 1 - 2 - (OS X 10 to mile 10.10.5以降) メモリエの原义 Franck Frank Pape 2

Aでリー・GODALEで指定) TUDIEできま Parallels Dasktopがシストール用として約850MB、を想すシ シあたり約15GB以上の空をディスク容量(仮想すシンにインストールでもアプリケーションに上る) 機体 Studanl Edition ・大学生協派とも 8,000円

価格 Student Edition 大学生協長とも 6,000円 url. www.psrelists.com/jp/ 深めて 目指す表現 る場所

前ページの取材で訪れた武蔵野美術 大学の造形学部には、油絵学科やデザ イン情報学科の他にも、アートやデザイ ンを軸にした多種多様な11の学科が用 意されている。それぞれ、どんなことが専 門的に学べ、どんな特色を持った学科な のだろうか。今学んでみたいことや興味 があることを入り口に、自分の目指す方 向とマッチした学科を探してみよう。

(伝えること)を学んでいく

視覚伝達デザイン学科」

「視覚伝達」といっても、ここで重視され ているのは視覚表現のみでなく、聴覚、 触覚、味覚、嗅覚をも働かせ、伝えたい ことを「目に見える」形で伝えること。そ のため、基礎となるタイポグラフィや制の をはじめとしたさまざまなメディアやデザイ ン表現に触れる機会が用意されている

考える

ナザインの本質を

この学科で学べるのは、新しい デザインを切り開いていくため に必要な、3DCGやプログラミ ングといったテクノロジーを扱う 知識や、雑誌からWebまでの 多様なメディアへの柔軟な対 応力。時代に適応した問題解

決力が身についていくはずだ

問題の解決力を養う メディアに触れ デザイン情報学科

デザイン情報学科3年 山内 光さん

トもやりたいという欲張り な活動をさせてくれる、大きな グラウンドだと感じています。

野にとどまらず生活の中のさまざま な場面で意味を持ってくる。基礎 デザイン学科で学べるのは、そうし たこれまでのデザインの枠にとらわ れないデザインのあり方。2年次以 降は学生自身の判断で深めていく 方向性を決めていくことができる

「デザイン」という言葉は、その諸分

[セノグラフィ] [インテリアデザイン] 「環境計画」「ファッションデザイ ン | の4つのコースからなるのが空 間演習デザイン学科。共通する考 え方は、人間の暮らす「空間」を、よ り豊かで美しいものへと形づくって いくこと。実習授業に重みを置いて いるのが特色だ

表現の 可能性を 追求する

学びながら 創造力を育む 日本画学科

古典技法や、墨や和紙と いった素材など、日本画と いう歴史ある表現から学 べることは多い。ここでは、 1、2年でその基礎を学び、 3.4年ではより自主的な 作品制作に取り組むこと で、自分が表現していきた いものとじっくり向かい合う ことができる

今も広がり続けている彫 刻の領域に対応するため、 「石彫」や「金属、セラミッ ク」から3Dプリンターなどを 備えた「コンピュータ」まで、 7つの専門工房がここには 用意されている。「触覚」を ベースにさまざまな素材へ の専門的な理解を深めて いける学科だ

表現領域を広げていくさまざまな素材に触れ 彫刻学科

空間演出デザイン学科 装いを彩る ファッションまで



さまざまな視点から デザインを学ぶ

油絵と版画の2つの 真攻が用意されてい る油絵学科だが、大 きな特徴はその「多 様性」。絵を描くこと を、自分を発見する 方法と捉えて、そこか らインスタレーション やパフォーマンスなど といったさまざまな分 野へも挑戦していけ る自由さが魅力だ

油絵学科 油絵専攻4年

どんな作品を作っても否定さ

れることがなく、受け入れてり

アクションをくれる。すごく居

心地の良い場所です。

木村宇多佳さん

など、さまざまな専門領域 から成る映像表現の世 界。1、2年次でそれらを 全方位的に体験できるの が映像学科の大きな特 微だ。3、4年次では「映 像表現!と[写真表現] の2コースに分かれ、専 門分野を突き詰めていく ことができる

表現を

ためのものづくり 工芸工業デザイン学科

2年次の後期からは「クラ フトデザイン」「インダストリ アルデザイン」「インテリア デザイン1の3つのコース に進める工業工芸デザイ ン学科。専門コース以外 の領域も必要に応じて学 ぶことができ、生活に心地 よいものづくりを追求して いける場所となるだろう

建築学科での4年間の軸となる考え方は、「計

面(プランニング)」と「設計(デザイン)」を切り 分けることなく建築をトータルな表現として捉え ること。4年次になると、ひとつのスタジオに所

尾し課題や卒業制作に取り組むこととなる

report

手作業のみだからこそ 生まれるアイデアを体感する 映像基礎Ⅱ(アニメーション)



映像学科で必修科目として学ぶ「映像基礎田(アニ メーション)」。デジタルツールを一切使わずに、手作業 による作品づくりを通して映像制作の基礎を学んでいく グループワーク形式の授業だ。担当している新谷尚之 先生は、その魅力を「手で触りながらどういう方法で制作 していくのかを考えることで発想が広がり、さまざまな工 夫が生まれてくるんです」と語る。

集中授業として行われるこの授業では、3週間で計4 本の作品を制作する。例えば、人を使ったコマ撮りアニ メの場合はミーティング、撮影、織集でそれぞれ2日間ず つ、制作時間の合計は18時間程度。会議の中では、 学生に持ってきてもらったおもちゃやスケッチブックなど がアイデアの手掛かりになることも。

「手作業で作ったものはデジタル作品と違って簡単にコ ントロールができない分、作者の手や当初の発想を載 れて生き物のように成長しはじめることがあります。そん な驚きを体験してほしいですね(新谷)|

暮らしの ありようを考える 建築学科





武藏野美術大学

www.musabi.ac.jp/ □ [真夏のオープンキャンパス2017]8月12日(土) ×13日(日)

芸術文化を 批評的に 捉える

博物館学や美術史といった アートやデザインの理論と、 表現をより理解するための 実技をバランスよく学べるの が芸術文化学科。学内外で 企業や自治体とともにイベン トを運営する「アーツプロジェ クト」の授業など、社会と関 わる機会も多い

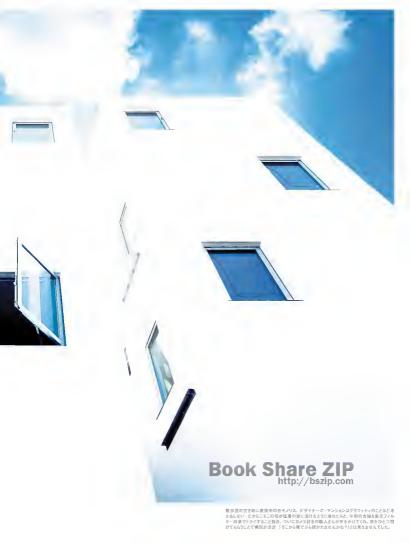
バランスよく身に付ける





Book Share ZIP http://bszip.com

DESIGNING the MDMENT シャッターでデザインしてみたい ・マエは 江森丈果 クラフィックデザインや橋集を生業とする江森女見が、「写真一発でデサインしてみる」という連載。最小限の撮影機材とささやかな仕込み。ことものじっけん精神もしくは頻雑な通常業務からの逆順射的発援(三速避?)をもって、光と瞬間をグラフィック化していきます。





月刊MdNで話題を得た特集をまとめて再収録! MdN EXTRA Vol.1 マンガ&アニメのグラフィックデザイン

注目マンガルアニメのタイポグラフィを楽しむ!

MdN EXTRA Vol.2 マンガ&アニメのグラフィックデザイン タイポグラフィ編

*の料組⇒ url, www.MdN.co.jp/Books/ ご無入⇒ 全国書店、およびオンライン書店にてお求めください 内容に関するお問い合わせ⇒ エムディエヌカスタマーセンター e-mail:info@MdN.co.io

> **Book Share ZIP** http://bszip.com





DALII by Yusuke Nakamura

中 村 佑 介 *25回『黄色いエッセイ』

「毎日同じ道を歩いて向がそんなに楽しいの引と、まるで勃め で訪れた可みたく、昨日と同じ道を目を調かせて散歩する愛犬・ ばん太を見て、ふと疑問に思った。僕の方が稀り返す養色に鑑 さてしまい、別の道に行ってみるも、その後「引き返そう!」と彼は リードを引っ様る。当然のことのように「大は散歩が好きなもの」 と疑問を持たずにいたのだが、よくよく考えてみると、この理由は いったい。

最初に思い付くのが文字油り「歩くため」。つまり張物不足や ストレスの解消だ。続に室内大である後の場合はなおちらだが、 派(はある広い公園まで行き、長いリードに変えて倉由にさせて も、どうも走ることは好きではない様子。気付いたら「こっちだよ ~」と僕の方が動かない後の思りをグルグル走っており、もはや どちがリードを持っているのかわからない。そんな間霊な発能太 では満足せず「触対こっちの道いをさきゃだ」にリードを引っ張 る姿勢から、彼には何かしら特定の目的があるかのように思え る。そしてその目的を終えると確りにむ。テコでも動かないときは、 「これが果たして後に「歩」と呼べるのだろうか」と思いながら、抢き 抢えて帰路につく。

2つ目に思い付いたのは「用を足すため」。前述した散歩中の 「同らかの目的」のほとんどはおしっこやウンチだからだ。しかし、 ばん太は家の中にもパインがあり、外でのおしっこを覚えていない (しない) 赤ん坊の事様から、すでに散歩に行くのが大好きだっ たので、これも決め手と呼ぶには頼りない。

一方、家での彼は大抵寝ている。退風なのかと動物のビデオ を見せても、これがテレビの中の大にはまった人反応とない。そこ にタイミングよく「大の役力は思ったより良くない」とナレーション が入った。なんと。これまた「動物はかな役力が良いもの」と診 手に思い込んでいた。大は人間よりも近くのものが見えていな いらしい(遠くの動くものを認識する動体視力には優れている)。 つまり人が他者を認識する際、主に外見、つまり祝覚を用いる が、大はそれ以外の、嗅覚、施覚、味覚、熱変を使っているのだ ろう。ナレーションが終く。「大は行いによって地理を覚えている」 と。なんと、対象物だけでなく、切いで方向まで分かるとは、もち あ人間も鼻がついているので、外を歩いて「あ、ここの晩飯は カレーだな」とか「温気くもいかち、もうすで開か」(もいては映覧 は使うが、目晒しをして家に帰れるほどには信頼できない。そんな にもばん太にとって匂いが大切だとは思ってもいなかった。そう 考えると、人間には十分にリアリティーのあるテレビ画面の中の 大も、大にとっては切り匂いもしないだのガラス板なのだ。彼 が興味を持たないのもうなずけた。同様に、僕が飽きてしまう散 歩道の景色も、そもそも彼の中でははなかち意味を持っていな かったのだろう。

そのように、彼らにとって匂いとは紛れもなく情報であり、散歩 とは犬切な情報の収集や交換の場なのだ。それは本来は名前と いう記号を持たない仲間や空間、すなわち社会そのものだ。だと すると、僕やあなたがよくしていることにソックリじゃないか。それ はインターネット。「毎日同じパソコン(ケータイ)の画面で、ニュー スやSNSやメールの更新をチェック。新しい情報を読み、目の前 にいないその人を、より具体的に想像するためのパズルビースに して、コメントを残す」。そして犬の場合はこうだ。「毎日同じ道で、 おしっこが更新されていないかチェックする。新しいおしっこの跡 を嗅ぎ、目の前にいないその犬を、より具体的に感じるためのパ ズルピースにして、おしっこをかけるし、まったく同じだ。だから人 間が好む「清潔で何の匂いもしない部屋」も、彼にとっては「目 隠しをしてインターネットを楽しめ」という退屈極まりないものだっ たのだ。すると背後から「クゥ~ン(訳:毎日同じ無臭のガラス板 を眺めて何がそんなに楽しいの?)』という声が聞こえたので、こ こで執筆を終え、今日も散歩へ出る。昨日とは違った気持ちで同 じ道を歩けそうだ。そして、こうしておしっこのように残す黄色い文

DAUI by Yoher Sometan

染谷洋平 第25回『ごめんなさいまだ出来てないんです』

本誌7月号のベストセラーの装丁についての特集で「売れる 装丁」という概念についてちょっとした文章を書かせて頂いた り、先日も装丁専門のデザイナーを主人公にした4コマ漫画の 装丁をやっていて、さんざんオビ文章に悩んでみたりと、どうもこ このところ「装丁」について考える機会が多い。

デザインの仕事は幅広い。どこからどこまでをデザインと捉える か、その範囲にキリは無い。だから本の造形を設計実装する工 程のみを抜き出して縛ることにはほんのり抵抗はあるのだが、あ えて「装丁」という部分に絞ってデザインを語ることで、その語り がにわかにドラマ性を帯びてきて面白くなるのもまた事実だ。ひ とつの分野やテーマに因執する人間というのはドラマチックであ る。自分の人生のテーマなんで見えづらいのが現実だから、「~ にかけた人生」みたいな切り口の物語はグッとくる。それに物語 を読み解く側もテーマが絞られたことで理解がしやすくなる。そも そも現実の世界はさまざまな事象が無限に広がっていて、そこか ら自分にとって意味のある事象を拾い上げることは難しい。だか ら物語が必要とされる。「物語を読む」というのは無意味に起 こっている世界の事象から、とあるものだけを作為的に抽出し て、意味を見出す行為でもある。そういう意味では、物語を紡ぐこ とと、デザインをすることはなかなか似ているようにも思える。

例えば何かしらの商品……漫画や小説があるとする。漫画で なくとも、車でもお菓子でも服でも、なんでもいいと思う。「その商 品を売るためのデザインをしてください」と頼まれた時、デザイ ナーは一体何をするのだろうか。ポスターを作る? Wahサイトを 作る? 商品の口ゴを作る? でもこれらの行為は、結局はその商 品を、人々にどのように読み解かせるかを考える行為なのだと思 う。そもそも商品と人々との間にはなんの関係性も無いはずだ。 この広い世界の中に、単に商品が存在し、単に人々が存在して いるだけで、そこにはなんの因果も無ければ意味もない。人が離 品と関わりを持ち、その商品を手にしたい、と考える時、その人は 商品に何かしらの意味を見出しているはずだ。すなわち、商品と 自分との間に物語を見出しているのである。

例えば現実的には行くことが困難なはずの、浮世離れした海 外の高級リゾート地の結集が細まれた雑誌を置うとき、本当に 実用的なガイドブックとしての実用性を期待して買っている人は 少ないはずだ。その難誌を読むことで、遠き異国の地への思いを はせ、いつか自分の人生が雑誌で描かれているような世界と交 差する夢を膨らませることで、現実の日々を生き抜くための活力 としているのである。普通で現実的な自分の生活が、いつか速 い翌回での暮らしと折づくのではないかというロマンを購入して いるのである。つまり商品の実用性を得ようとして購入している わけではなく、その商品を手にすることで、現実の人生を生きる のに必要な何かしらの物語を手にしようとしているのだ。このよう に「商品を売る」とは、無意味であったはずの、商品と人との関 係に物語性を付与していくことなのだと思う。

人は生きているだけで無限に何かと出会っているが、そこに 意味を見出すことはほぼ無い。何かに出会った時、そこに人が 自分にとっての意味、物語性を見出すことができれば、その出会 いは運命めいた邂逅に昇華するだろう。ならば装丁とは、つまり いま僕の目の前にある、単行本化を待っている漫画作品を、こ の作品とはまったく無関係であるはずの人々に、「この作品との 出会いは自分にとって意味があるかもしれない」と思ってもらい、 読み終わった後に「やはり意味はあった」と思ってもらうための、 物語性を寄与する工程である。「この本は自分のためにあった ものなのだ」という物語じみた出会いを装丁によって作品に客 与できるならば、その人に本を買ってもらえるのではないかと思 う。しかしそんな幸福な出会いを作り出すのはやはりなかなか難 しいのだ。結局何が言いたいかというと、〆切を過ぎているのに さっぱり進んでいない装丁案件がいま僕の目の前に錆座してい

新しています。グラフィックテザインなどを行いた正文は352117823の472かかつ ギカ」「ラブライブ!」「他の名は。」「映画 髪の形」「汗えない彼女の首てかた」「二 ほか色々。コミック部表紙デザインで挟わった仕事に「マーガレット」「月刊アフタヌーン」「コ ミック百合版」ほか色々。

第 38 回

A. ..

(右 丰 足を頭の上でクロスさせ、右膝で 耳を や 抑えるポーーーズのままで)

1, 2, 3, ダブ 1, 2, 3, タップ 1, 2, 3, スワイプ 1, 2, 3, 送信

『タラ (Dab)』 というボースを知ってます かる 片方の手を顔の前て折り曲けて《忠村 けんの『アインタ』の手の形》もの村の内 側で口を覆い、逆の手は

に伸はすというポーズですの 2015年ころから広 がりはじめて、今で はアメリカの小学 生の《主に男 マガ)何か

A COMMON LINE COMMON CO Room Experience Superingence TO STATE OF THE ST につけて Dab # -ズを取るというくら いまで一般化したもので す。 小学生がそれをやる度に親 が『息信》しゃい』と呆れる感じが、 僕が小学生の時に流行り始めた『ピース』 サインの時の現象を見ているようです。

Dabo動きの元は『『鲁魯母』動作 て、アメリカては咳をする時は、折り曲けた 肘の内側で口を覆ってすることが推奨されて いるということが影響しています。 そのポーズ が『囫囵♪』だと呼ばれていることを知った のは最近ですが、とにかくいろいろな場面で、

ょく見かけるなぁと思ってはいました。 とくにヒップホップ系の MV などではちょくちょく出 To a to the second seco てくるのて、何かしら意味があるはすだと思ってはいたものの、今のところインターネット は『ダツス観念』には対応していないので、調べようがありませんでした。 そこて 『別】の ねのの むなのらの かのらら』 とかて検索していると、

おるページで説明しているのを 見っ け て

体的に知 るに至りまし to

そう考えると、1 ンターネット検索も まだまだだと書 わきるを得ません 世界にはまだ言葉に清させない物事が たくさんありますからねの 『恋のアー b 作品意思走出走、老力却要中 きやする句の母じ∫ とかて検索で きないわけてすから。 そこまで個人的な 感覚で検索をする意味もあま

Stu3 2 ASPACH

TOTAMEOT METO

りないかもしれないですが、『タタス』 など というもはやメインカルチャーの一 部 になって いるようなことでも、まだまだ検索性は低い のてす。 と言いつつ、この Dab という動 きが流行したのは紛れもなくインターネットの さらに言えは YouTube のよう 険機が設しるようになってきにことが大き ...http://bszip.com

動画でのバイラルというと、YouTube などでは 「〇〇ラマレンダ」 というのか 流行っています。 倒えは 『マな母》。

テマレング (今ManneaninGhallenge)) というのは、 Rae Sremmurd ६॥३७-५-४२० Black Beatles という曲を流して、ピテオの中に人間が全員動きを止めるという ルールのもとで様々なビデオが上がってパイラルしました。 一昔 前に 「別の「3面 ShaRo」 というのもありましたが、 少し似ています。

ただし、Dab はさらにシンブルで、誰でもできる上に、 ▲YouTube * Web の上で意味を持つ、というだけでなくて『台 ②②励急』であるというところから、オンラインを飛び出してリアルワー ルドに到達しているわけです。 つまり、そこにある何らかの精神性のよう なものがインターネットからダウンロードされ、 身体にインストールされたかの ような状況が起こっているのです。

これは画像の Meme ては起きなかったことです。 Tumbir + Twitter、Instagram などで高速にやり取りされる面 像の Meme 渡は、画面の中で目から脳へと伝わることで、もちろん脳内での変換を経て、何かしらの形で身体に影響を及ぼす とも着えますが、あくまで間接的です。また、MemeをTシャッドして着る、タトゥーとして彫るようなことをすれば、身体に肉薄 できますが、それても外部から貼り付けられた状態なわけです。それに対して、タンスは『自自己の目回』なので、身体への影響 老哥你都直接最高老礼情的でいるわだ』 t 感 i * i t t はより直接的です。『イツターネット

らり見ていると、最近のストリート系のダンサー達は、沢山の映像を YouTube は『尽】の3 1面DG1页も〕というチャンネル》の アメリカのとこかの田舎街の そんなこんなでインターネットをぶ いのセッションのようなことをやっている動画がたくさんあり、まるで JAZZ のセッ に上げています《有名なの ションのようにソロを回しあっています。 一人ひとり順番に出てき ストリートで、掛け合 ては即興で自分らしい動きを繰り出し、それても全体としては 一つのリズムの上で踊っている。 僕はダンスの専門性を持って いないので、どうしたちそんな器用なことが可能なのか最初は分 かりませんでしたが、音楽と同じように、繰り出される動きの中 にも、ある程度の規則性があり、動きそのものがモジュール のように単位があり、そのモシュールを組み合わせてダン スを作っているようなのです。 そんな中で、2017 年に流行している [別代 D8面 FO間は3] と exoremo IDAM いう動きがありますの

1. Jugar A. July Barrel き込むような 動きをします。 最 近のTRAP系の HIP HOP tt. A 節の頭に強烈なベース音が 鳴ることが多く。このペース音と Hit Dem Folksが合わまる ことで相乗効果を生みます。 大体 2 小節に一回このHit Dem Folks のタイミングが来るのですが、 このタイミングでソ ロが切り替わり、 別のダンサーが踊り始めたりしま すっ アクセントになるこのタイミングで、 みんなが一斉に Hit Dem Folksをやることが、2017年のダン スの空気感を作り出しているのは非常に面白いです。 そし て YouTube に上げられたそれらの動圏を見ていて、さ

らに別のことに気が付きました。

ぐいっと引

前述したKing Imprintの動画などを見ていると、 撮影した映像を後から編集して、凝ったエフェクトをかけて いるのですが((そして大抵はかなりチープなエフェクトな のですw))、そこまで凝ってないような iPhoneで振っ た撮りっぱなし動画みたいなものにもエフェクト的な効果を 感じるのです。 最初はあまりそのことは意識しなかったので すが、よくよく見ていると、非常にアナログな手法でエフェ

Hit Dem Folksは、ちょっとガッ ツボーズにも似ているのですが、両 手を振り上げて、音楽の小節 の頭のタイミングに合わせて、

いるのに気が付き **≉**した⊙ Hit Dem Folkson イミンクでカメラ自体を揺らしてい 50€¥0

を生み出した

つまり、音楽の小筋の頭、強烈なべ~ ス膏がドラーンとなるタイミングで、振 りかぶった手を入っと引き寄せる。同じ 211290013000

1. 5°

3 -0 11 400 200 Folksを中心に組み合わざることで、 よりパワタルな映像を生み出しているので

_[3x5557726C031 と思いましたの どこかの地方都市のストリート

で、若者たちが踊っている。それ をの踊るカメラので捉えた。拡 張された身体性が、インターネッ トを通じて、離れたところにいる 身体にインストールされるの もち ろんマスメティアの時代にも同じ ような事は起こっていますが、今 はそれがよりダイレクトに、普段 使っている道具(スマホ)だけで、 Fit Remi//b生存的COMTING世界に配信 されているのですっ

> これがらの時代のための、何か重要なヒントが ことら辺にありそうな気がしてなりませんの

MALNEBOUFRCE

÷しひろみのMAIN SOURCE VOL.25「like a suama」

カービーの話よんほよん思って 8bt のキザキサ 送をもってしても金然様よんぽよんですこいんで すけど、あのピンクの存在って一体なんだろうと性別は不明だけど一応かればくとなってで ボクッ子の魔法少女みたいな印象もなきにしもあらずたなした。そんなおばりのようで主体人事はつからなる人で一少が思い浮がびました。それは(するま)! (ばよっとやわらかくてバッと見てもなんだかわからなくピンクをで甘くておいしい……。カービィと別様を記念して漢字が得ました。それは(するま)! (ばよっとぐわらがくてバッと見てもなんだかわからなくピンクをで甘くておいしい……。カービィと別様を記念して漢字無和のすあまを食べましたがどでも優しくおいしくて大大大瀬原でした! Happy 25th anniversary! 」

「

Book Share ZIP

ター・カラーリング・パンケージデザンなど、幅広い 分野で活動中、主な仕事にももいろクローバー Z 次後・ グッスデザイン、きゃり一ばみゅばみゅコラボレーショング ッズデザイン、見法の天使クリィミーマミコラボレーション アイテムデザインなどがある。

見のカーピィ ACIMOV SOCKS © Nintendo / HAL Laboratory, Inc. http://bxLly/2rXfUNC

くろやなぎてっぺいさ

す。映像ディレクターの 説明しよう。バンド名 イチキュッパと読みま は「1980yen」と書いて したグルーブについて この度加入いたしま

第二十五回

音楽、映像、インスタレーション作品などで ニットなるもので、日本の激安消費文化を foodmanさん率いるファストカルチャーユ んと、トラックメイカーの食品まつりa.k.a

グループ。 表現しつつかれこれ約10年という歴史ある 加人のきっかけは、昨年渋谷のWOMBで

> 降臨した神 ンプロアに ルーはメイ キュッパク で見たイチ

バル」。私は 開催された フェスティ ササクレ なかった。 過言では といっても

スパフォー 単独でダン ションが人 うナレー ر بر ا 神と崇めて 「お客様を

けど、そう る曲がある

いうあなた

マンスでお

が神ではー

と自体はあ とし込むこ 安文化を という。激 んまりもう アートに落

にします。 1980yen S

感じがして 新しくない

したことも トラック制

当たりにしたというか、くらった感じ たけど、その域を完全に超えた世界観を目の そんなイチキュッパのお二人にお声がけい

いたけど、 あり知って 作をお願い さんは以前 食品まつり ショーを目 き初めて て、このと 加してい

加入して、※ ねじさんふ ンナーの佐藤 クターでプラ アートディレ イミングで

イブが出来 い構成のラ 他に例のな れるという

要素も取り も、エンタメ げ、崇めつへ 対象として根 出も一新。た

ブをやり遂げ、思いのほか盛り上かってホッ 上がりました。新しすぎて、とうなるのか分か らないまま先月なんとか新体制で2回のライ

[雑記:ドンキ発のBLACK EYED PEASみたいなバンド活動はじめました。] るや。同じタ との贅沢され わけですが を許されるこ ものへの介入 上げてきた 誰かが築き ただき、メン うのでご興味ある方はぜ

ひ。インスタで動画も見れまいる。@shishiy

ロモーションに6起用 s url, abrabiyamizaki com

のシシャ

DATAGUIDE

明朝体(ヒラギノ明朝)/縦組みの組み見本

半額めの設定などは基本行わずべき組みで組んでいます

[W3]12Q/行送り21H

時としては 製品が フジオカ氏が1989年に米国で設立 した老舗。 y れる。 そして、 ż のOrange社は、 界的に知られるコンピュー ンのMdNbookが有名だ。 年に発売されたラップト しかし、この製品が世界 代表的 使い勝手の した理山として、 なプロ な製品としては 代表の よいし

[W3]12Q/行送り23H

時としては 製品が カーのOrange社は、 y 0 1 ・ジオカ氏が1989年に米国で設立 た老舗。 そして、 ź 界的に知られるコンピュー Ł ō " のMdNbookが有名だ。 年に発売されたラップト 代表的な製品とし 间 使い勝手のよいU た理由 なプロ 代表のジョ として、 ダクトデ ては 3

[W3]12Q/行送り25H

時としては 2010年に発売されたラップト した老舗。 カー ジオカ氏が19 **上界的に知られるコンピュータ** ź のOrange社は t ンのMdNbookが有名だ。 画期的なプロダクトデザ 代表的 た理由として、 89年に米国で設立 な製品とし 代表のジョ

明朝体(ヒラギノ明朝)/横組みの組み見本/キャプションの組み見本

[W3]12Q/行送り21H

・ザイ

世界的なコンピュータメーカーのOrange社は、代表のジョン、 フジオカ氏が1989年に米国で設立した老舗。代表的な製品とし ては、2010年に発売されたラップトップパソコンのMdNbookが 有名だ。この製品がヒットした理由として、発売当時としては画

N B

[W3]12Q/行送り23H

世界的なコンピュータメーカーのOrange社は、代表のジョン、 フジオカ氏が1989年に米国で設立した老舗。代表的な製品とし ては、2010年に発売されたラップトップパソコンのMdNbookが 有名だ。この製品がヒットした理由として、発売当時としては画

[W3]12Q/行送り25H

世界的なコンピュータメーカーのOrange社は、代表のジョン、 フジオカ氏が1989年に米国で設立した老舗。代表的な製品とし ては、2010年に発売されたラップトップパソコンのMdNbookが 有名だ。この製品がヒットした理由として、発売当時としては画

[W3]9Q/行送り13H

世界的に知られるコンピュータメーカー のOrange社は、代表のジョン・フジ オカ氏が1989年に米国で設立した老 舗。代表的な製品としては、2010年 に発売されたラップトップパソコンの MdNbookが有名だ。この製品がヒット

[W3]9Q/行送り15H

世界的に知られるコンピュータメーカー のOrange社は、代表のジョン・フジ オカ氏が1989年に米国で設立した老 舗。代表的な製品としては、2010年 に発売されたラップトップパソコンの MdNbookが行名だ。この製品がヒット

明朝体(ヒラギノ明朝)/小見出しと本文の組み見本

[W6]15Q+[W3]12Q/行送り21H

世界を変えるビジョン

世界的なコンピュータメーカーのOrange社は、代表のジ ョン、フジオカ氏が1989年に米国で設立した老舗。代表 的な製品としては、2010年に発売されたラップトップパ ソコンのMdNbookが有名だ。この製品がヒットした理由 として、発売当時としては画期的なプロダクトデザイン、 そして、使い勝手のよいUlが挙げられる。しかし、この 製品が世界で名を知られるようになったのには、もうひと

[W6]17Q+[W3]12Q/行送り21H

世界を変えるビジョン

世界的なコンピュータメーカーのOrange社は、代表のジ ョン・フジオカ氏が1989年に米国で設立した老舗。代表 ソコンのMdNbookが有名だ。 この呼吸がと/ツbsを削りcom として、発売当時としては画期的なプロダクトデザイン、 そして、使い勝手のよいUIが挙げられる。しかし、この 製品が世界で名を知られるようになったのには、もうひと

ゴシック体(ヒラギノ角ゴ) / 縦組みの組み見本

[W3]12Q/行送り21H

[W3]12Q/行送り23H

[W3]12Q/行送り25H

げ 製品がヒットした理由として、 時としては画期的なプロダクトデザ 2010年に発売されたラップトッ した老舗。 フジオカ氏が1989年に米国で設 š ソコンのMdNbookが有名だ。 世界的に知られるコンピュ そ -のOrange社は、 しかし、 代表的な製品としては い勝手のよいUー この製品が世界 代表のジョ タメ

時としては画期的なプロダクトデザ 製品がヒッ 2010年に発売されたラップトッ フジオカ氏が1989年に米国で設 y た老 ーのOrange社は、 世界的に知られるコンピュ そして、 舖 のMdNbookが有名だ。 トした理由として、 代 使い勝手のよいUー 表的な製品としては 代表のジョン ータメ 時としては画期的なプロダクトデザ 製品がヒットした理由として、 2010年に発売されたラップトッ フジオカ氏が1989年に米国で設立 カーのOrange社は、 ソコンのMdNbookが有名だ。 た老舗。 代表的な製品としては 代表のジョン

世界的に知られるコンピュータメ

ゴシック体(ヒラギノ角ゴ)/横組みの組み見本/キャプションの組み見本

[W3]12Q/行送り21H

「W3112Q/行送り25H

世界的なコンピュータメーカーのOrange社は、代表のジョン・ フジオカ氏が1989年に米国で設立した老舗。代表的な製品とし ては、2010年に発売されたラップトップパソコンのMdNbook が有名だ。この製品がヒットした理由として、発売当時としては 世界的にコンピュータメーカーのOrange社は、代表のジョン、 フジオカ氏が1989年に米国で設立した老舗。代表的な製品とし ては、2010年に発売されたラップトップパソコンのMdNbook が有名だ。この製品がヒットした理由として、発売当時としては

[W3]12Q/行送り23H

[W3]9Q/行送り13H

[W3]9Q/行送り15H

世界的なコンピュータメーカーのOrange社は、代表のジョン、 フジオカ氏が1989年に米国で設立した老舗。代表的な製品とし ては、2010年に発売されたラップトップパソコンのMdNbook が有名だ。この製品がヒットした理由として、発売当時としては 世界的に知られるコンピュータメーカー のOrange社は、代表のジョン、フジ オカ氏が1989年に米国で設立した老 舗、代表的な製品としては、2010年 に発売されたラップトップパソコンの MdNbookが有名だ。この製品がヒット

世界的に知られるコンピュータメーカー のOrange社は、代表のジョン、フジ オカ氏が1989年に米国で設立した老 舗、代表的な製品としては、2010年 に発売されたラップトップパソコンの MdNbookが有名だ。この製品がヒット

ゴシック体(ヒラギノ角ゴ)/小見出しと本文の組み見本

, [W6]15Q+[W3]12Q/行送り21H

[W6]17Q+[W3]12Q/行送り21H

世界を変えるビジョン

世界的なコンピュータメーカーのOrange社は、代表のジ ョン、フジオカ氏が1989年に米国で設立した老舗。代表 的な製品としては、2010年に発売されたラップトップパ ソコンのMdNbookが有名だ。この製品がヒットした理由 として、発売当時としては画期的なプロダクトデザイン、 そして、使い勝手のよいUIが挙げられる。しかし、この 製品が世界で名を知られるようになったのには、もうひと

世界を変えるビジョン

世界的なコンピュータメーカーのOrange社は、代表のジ ョン・フジオカ氏が1989年に米国で設立した老舗。 代表 発力されたラ ソコンのMdNbookが有名解しるの製品を見かしる機能 として、発売当時としては画期的なプロダクトデザイン、 そして、使い勝手のよいUIが挙げられる。しかし、この 製品が世界で名を知られるようになったのには、もうひと









2017年 08月号 vol.280

「幼生1]里装修復一億用を珍銭するキャラクター のデザイン。 [特集2]デザイン・プレゼンテーショ ン、未来のカタチ 「連載] PORTFOLIQ 第一 算で活躍するクリエイターに迫る連載企画(北澤 32.963

2017年 07月号 vol.279

「結集1]ベストセラー本、そのデザインの理由 [特別記事]イラストレーターが試す タブレ: トPCで描く時代のカラーマネジメント 「強敵」 PORTFOLIO 第一覧で活躍するクリエイター に迫る速整企画(TAKAHIRO)

2017年 06月号 vol.278

「結集1]マンガ、アニメ イラスト 新世代の才能 は何を見て絵を描きはじめたのか? [特集2]ク リエイターが体験する デジタルファブリケーショ ンの現場 [連載]PORTFOLIO 第一集で活 端するクリエイターに迫る連載企画(松木久集)

2017年 05月号 vol.277

[31年1]TRIGGER-東京アニメスタジオ[kU ガー1の5年半史・[連載]人と人 クリエイター 2人のテーマトーク(竹谷脂ン×湯田精辣) 「途 載]PORTFOLIO 第一集で活集するクリエイ ターに行る注意を表(BALCOLONY)









2017年 04月号 vol 276

[特集1]作品のスタッフ・クレジットから読み前 けるもの [連載]人と人 クリエイター2人の テーマトーク(依田伸降×浅野直之) [連載] PORTFOLIO 第一覧で活躍するクリエイター に迫る連載企画(YBDAI MARUYAMA)

2017年 03月号 vol 275

「特集1] 大相撲の第 デザイン視点で相撲を知 る [特集2]GET THE INSPIRATION! デ ザインのひらめさをアウトプ・ハギる方法 [連載] PORTFOLIO 第一線で活躍するクリエイター に迫る連載を再(権)と 四)

2017年 02月号 vol 274

[40年1] ネルラのボルフェントア高田ナス会社 [特集2]オンスクリーン×フォントの新しい規葉 [進載]PORTFOLIO 第一覧で活躍するクリ エイターに迫る運動企画「横目観光」

2017年 01月号

「蚌集1]アイドルー物語をデザインする時代へ [特集2]それは自分の制作スタイルにフィットす るのか? 次世代のクリエイティブツール 【連載】 PORTFOLIO 第一線で活躍するクリエイター に始る原動企画(シシャマザキ)





「結集1]COジャケット90年代経験史 「結集2] クリエイターのじっけん クリエイティブの 新たな可 版作を開く [遊戲]PORTFOLIO 第一数で 活躍するクリエイターに始る連載企画(オオクボ 11-103



「特集1]絶対フェント終を表につける、2 「理能」 PORTFOLIO 第一線で活躍するクリエイター に迫る連載全面(KARaMI) [付額小冊子] 絶対フォント感を身につけるためのフォント見本帳



「幼集1]神画「黄の名は、」 彼と彼女と テレア派 豊が紡ぐ物質・「速載] PORTFOLIO 第一様 で活傷するクリエイターに迫る連載会画(佐藤亜



2016年 9月号 tp://bszip.com

のリ・デザイン [特集2]今も! 将来も! 美大生な らこのツール [建設]PORTFOLIO 第一等で 活躍するクリエイターに迫る連載企画(坂本浄太)

INFORMATION



定期購読のご案内

定制機能にお申し込みいただくと、職場や自宅まで毎月 MdN をお届けし ます。また、定期機能はどの月からでも始められます。定業機能のお申し 込みは、MdN Design Interactiveの月刊 MdNのページ(url. www. MdN.co.jp/Magazine/feiki/) および、全国の書店、オンライン書店 をご利用ください。

- ■特別価格号も通常価格で購入できます。
- 送粁無料で職場や自宅まで毎月お届けします
- 定期購読はどの月からでも始められます





月刊 MdNの特集記事の 一部が公開中

弊社運営のWebサイト「MdN Design Interactive」(url. www.mdn. co.jp/)において、月刊 MdN の特集記事の一部を公開しています。公 簡目は弊誌発兆日(毎月6日)に合わせて公開されます。発光日が土曜日 に筆なる場合は、公開日が前後することがあります。





[MdN]常備取扱店

(中間地区) ●ジュンク定義店 ロフト名古泉店 tel 052-249-5592 青三洋栄養店 上前途 医 tel 052-251-8334 ●ジュンク室●店 名古屋店 / tel 052-589-6321

(関西地区) ● MARUZEN8ジュンク全命区 帝田底 iel. 06-6292-7363 ●ジュンク室命圧 大阪米瓦 fel. 06-4799-1030 ●ブリンファースト 裕田彦 iel. 06-4799-7168 ●ブュン グ音命匠 千日前店 iel. 06-6835-5330 ●ジュンク室命匠 三宮底 tel. 078-392-1001 ● markken gallary & cafe iel 078-382-1170

《九州地区》 ●第久原巻店 小倉店 tel 093-514-1400 ●允许服果巻店 参問本店 tel 092-434-3100 ●ジェンク業参店 福岡区 tel 092-738-3322

類い合わせ先

- ■ご購入のお申し込み 全国の書店、およびオンライン書店にて。 バックナンバーは常備取扱店にてご購入可。在準内容は店舗に
- よって⊕なりますのでご注意ください。 ■ 内容に関するお問い合わせ エムディエヌカスタマーセンター +-mail. info@MdN.co ip



子版発売のお知らせ

月刊MdNは紙の本と同時に電子版の販売も行っております。電子版は 以下のオンラインストアからご購入可能です。

- Kindle ストア → www.amazon.co.ip/
- マガストア → www.magastore.ip/
- 雑誌オンライン+ BOOKS → www.zasshi-online.com/
- 楽天 kobo → rakuten.kobobooks.com/
- Newsstand → itunes.apple.com/jp/app/yue-kanmdnemudienu/id794775229?mt=8



e ZIP

JISEN

自薦他薦問わずクリエイター募集



「創る。」

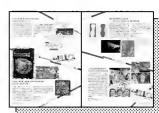
この連載では、PhotoshopやIllustratorといったアプリケーションを用いて制作されたイラストレーションやグラフィック作品を見耐で組載します。この第一年を整数ページにわたって解鍵していきます。この第一個などエールにご過去作品や未完後の作品を見ることができるIRLを出張いただくが、解獄にて実際の作品をお送りください。作品制作に尽力しているクリエイターのみなさまのご応募を結修しています。



メールでの応募方法

下記のメールアドレスは、皆格から自腐他産を関わて金種情報 を募る窓口です(協付ファイルは不可とします。参照できる作 &や写真が概念されているWebサイトをご紹介ください)。また、応募の席は、メールの件名を「MdN自薦他憲」とし、本文内 に応募連載のタイトルを記載してお送りびださい。なお、提用・ 不採用結果に関するお問い合わせや、記事内容に対するご質 問等にはお答えしかねますので、あらかじめごア承ください。

■メールアドレス e-mail, jisen-tasen@MdN.co.jp



[HELLO NEWS&TOPICS]

ファイターが気になる。 マジピーグを紹介するを原主義。デザインやグラフィック周辺のイベント紹介はもちろん。 ニペティション・スト

ンのお知らせ、フォント関連のごユニス、クリエイディアなガジェントや アプリ、その他ニッチなトピックまでクリエイターの好奇心をくすぐる 最新のニュースをお願けしています。この記事にニュースなどを掲 載る望の方は、メールに「情報をお送りください。

TASEN

MdNでは、各連載で誌面を飾ってみたいと考えるクリエイターやデザイナー、イラストレーター、 フォトグラファーなどを随時募集しています。下記の応募方法をご確認のうえご応募ください。



郵送での応募方法

作品を郵送でお送りいただく場合は、郵便番号、住所、年齢、 職業、電話番号、メールアドレスを明尼のうえ、作品データも しくはポートフォリオを下記の宛先までお送りください。なお、 作品の返却を希望される方は、その旨を明記していただきま すようき願いいたします。

■宛先 〒101-0051 東京都千代田区神田神保町1-105 神保町三井ビルディング (検)エムディエヌコーポレーション 月刊 MoN [自動・漁瀬 (張



[DESIGN DIGEST]

新やメディアでよく見る広告や装丁、CDジャケットやWebサイト、 アプリケーション、パッケージを延襲業をピックアップした「いまの デザインを終わするコーサーです。この重度に掲載を受力が、 メールにて作品やその情報が分かるWebサイトのURLをお知ら ください、ご自身の最初のは手や作品の紹介はもうろん、最近見 かけたかっていいデザインの他悪もく放設です。 応募方法





記事を企画/執筆したい外部スタッフ募集

クリエイティブ情報誌の月刊 MdNでは、特集や連載記事の編集者、 ライターを募集中です。今気になっているクリエイションを、記事と して全国の読者に届けてみませんか? ご店等の際にはご自身で今 までに手掛けた企画や記事の情報を合わせてご連絡ください。メー ル・製造どちでもかまいません。

Book Share ZIP http://bszip.com

_____ こちらに掲載している 記事以外も募集を 行っております。

MdN 09 2017 SEPTEMBER vol.281

EDITOR'S VOICE

- ■とあるきっかけでコーヒーに激ハマりしはじめている。許潔があるときに評判のコーヒースタンドに行ってみ たり。で、そのだいぶ前から、カレーおよび南インド料理にハマっていて。で、自分の職業はデザイン誌の 編集長なわけで。冷静に自分という人間のタグ付けを行うと、「コーヒー好き」「カレー好き」「デザイン」 「編集長 | となるわけで……それってなんかやばくないですか? クリエイティブ業界のイケてる趣味人みたい な感じがして、ものすごい屋心地が悪い。宝響は、夜寝るときに枠の下に手を入れて、少しひんやりして気 持ちいいのだけが幸せな、そんな人間が俺だ!(本)
- 急遽、営古島へのフライトを押さえました。真夏 「 島 「 海 」 すばらしい…… (ザッパーン)。 一方でこの夏 33歳になり、オフィス・ハードワーカーとして正直、体力の衰えを感じています。リアルにアウトドアがつら い。旅行はもちろんリゾート気分なのですが、外に出るならいっそ鳥に行くくらいでないと気合が入らないと いうのも事実。これを機に大自然に負けない体力を身につけたいものです。(野)
- ただいま絶賛編集中なので、本特集をあまり冷静に振り返ることができないのですが、なにより、この企画 にご協力いただいた皆さまには心から感謝をしております。一つのビジュアル、一つの作品の仕上がりを見る たびにそれぞれ震えるものがありました。それは読者の方々にもしっかりと伝わるのではないかと思っています。 とにかく、じっくりと見て、終んでいただきたい作品が収録されています。お楽しみ頂けますと参いです。(平) Netflix限定公開中のポン・ジュノ監督の最新アドベンチャー映画「オクジャ」を見るために、Netflixを 再開しましたが、ドキュメンタリー作品もかなり優れているものが多いのに気づいてからは、もっぱらそればか り見ています。特にニュージーランドの記者が珍妙な「くすぐり競技大会」の動画を見つけ、その主催者の 壮大な謎に迫っていく作品「くすぐリ」には脱幅。ネット上でよく見かけるような滑稽な動画の裏に、そんな 予想外の事実があるものなのかと背筋が凍りました。(大)
- ■待ちに待った新譜「Mellow Waves」に関連書籍2冊、各メディアのインタビューと、コーネリアス祭り にどっぷりだったこの数週間。ここ何年かは、すっかりストリーミング中心のデジタル派でいたのですが、新 作きっかけに未配信の旧譜やリミックス整などを買い足したり、「FANTASMA」や6「POINT」や6のCD を引っ張り出してきたりと、中3(2003年)のときに買ってもらって今も現役パリバリでいい音鳴らしてくれる ONKYOのコンポと共に、久しぶりに楽しいフィジカル生活を送っています。(田)

NEXT ISSUE

MdN 10 2017 OCTOBER vol.282

特集1

絶対フォント感を身につける。 明朝体編(予定)

2017年9月6日(水)発売予定

Book

有本はに掲載されている原稿、写真、イラスト、開展など記事の一層あるいは全然を、概断で転載、複製、使用することを禁止します。 ※実験によける鮮泉もと15キービスセジオペアの保険客がは、実験お菓が合きももに経済要素がピケッアに含ま

※記事の解説中因版掲載は、Photoshop GC、Hustiatoi CC、InDesign GGで行っています

ALC: U 商团 功 ISAO FUJIOKA

本值光理 HIKARI MOTOHOBU

野口尚子 HAOKO HOGUCHI 平野拓思 TAKUO KIRAHD 大高まゆ子 MAYUKO OTAKA 田中進飛 YUHI TANAKA

アートディレクター 木村由紀 YUKI KIMURA [MdM Destro]

デザイン/製作 主轮由影響 YUKARI AKAMATSU 鳥田彩加 AYAKA SHIMADA 事务 報 SATOSHI TOMITANI [MdH Design]

国集群的

是立錘子 RYOKO ADACHI 田代真理 MARI TASHIRO 山口 億 YU YAMAGUCHI

10/16/10/10

採田車明 HIROAKI MDRODA 竹内瞎婆 HARUMI TAKEUCH 富木真裕 MICHIRIRO MIYAMOTO 株元哲人 TETSUTO KUSUMOTO

庆年安華 鈴木淳也 JUNYA SUZUKI

格井菲奎子 MIEKO FUJII 宫内淳子 ATSUKO MIYAUCHI

本林ロゴデザイン Right Graphics

木材由紀 YUKI KIMUBA

[MdH Design] 水料定金 太田舒治 KOJI OTA

素がマラフト

中田等領 HABUHISA NAKATA

大日本印刷(株)

DISTRICTORNIC

(44) エムディエヌコーポレーション 〒101-0051 東京都千代田区神田神保町一丁目105番地

7101-0051 *##F####### **日105**基地 mahetranylyobszip.com

エムディエヌカスタマーセンター e-mail_into@MdN.co.in

MCN DESIGN&GRAPHIC









01 | MV

[[[] ランティス

Trip Trip Trip/ORESAMA

「まだ見ぬ誰かにときめきを持って会いに行く施」をコンセプ トにした、ORESAMAのニューシングルのMV。モーションが 加えられたくうとまる〉によるイラストと、実写のパフォーマン スと合わさることで薬やかな作品に仕上がっている。

[ED] 針音建二郎[THINKR/QA] DIR 電船臺灣 [KEYAKI WORKS], 佐伯森一郎 [THINKR/ HASCA] ____ >2#6[THINKR/POPCONE]

02 | 竣丁

甘木唯子のツノと愛/久野選子

た表題作のワンシーンをイメージさせるもの。部分的にかけ られたトリミングの具合も絶妙だ。

AD+D 森 数太(セキネシンイテ制作室) [CL] KADOKAWA

アニメーターとしても活動する文字は、中華では、 K Share ZIP http://bszip.com

084 MdN VOL 261 SEPTEMBER 2017









the total

03 | 商品バッケージ

フランセ フローズンデザート

洋菓子のフランセの新商品は、冷凍庫で凍らせて食べる デザート、包装紙では、冷凍庫の中で水漬けになっている 女の子やペンギンが指かれている。個包装のパッケージ も、レトロ感のあるユニークなデザインに、

AO+D 河西流也(THAT'S ALL RIGHT.) □ 北澤平祐 CL シュクレイ

04 展覧会ビジュアル

六本木アートナイト2017

「未来ノマツリをテーマ・ファート アル、参加アーティストの使用実化によ が配置されることで、にぎやかで楽しい印象に、

AD+D groowsions P 使川実花 CL 六本木アートナイト実行委員会

05 | MV

ことの次第/環ROY

うちんの写真を下地に、黄1色でポップなアイコンヤ文字 11ttp2が かけるとでは、 黄1色でポップなアイコンヤ文字 11ttp2が かけるとでは、 サ1色でポップなアイコンヤ文字 静謐な印象のアニメーション作品となっている。

> ANIMATION IF SE A CL B J.L X AWDR/LR2 / SPACE SHOWER MUSIC

DESIGN DIGEST





SHRIA-



08

06 CDジャケット

「ユメマカセ/SOIL&"PIMP" SESSIONS feat, Yojiro Noda」

野田 本次郎をフィーチャリング・ボーカリストに迎えたコラ ボーションシングルのCDジャケットは、トゲの生えた生物の ようなものが町の室を揺んでいく、シュールなビジュアル に。飛び放っていくトゲが画面に動きを生み出している。

AD+D YOSHIROTTEN(YAR tokyo)

D 花房真也(YAR tokyo) | 巨 実海林広大

TYPDGRADM Aka Hirang | GU ピクターエンクテインメント

07 展覧会ポスター

山へ! to the mountains 展

時代を超えて「山」というフィールドに代参を主張でいま 真家で建度がその単編を紹介する反射をのオンター、サラ ブルな山のイラストの上に、力強いタイポグラフィを大きく置 くことで、展覧会のコンセプトが分かりやすく伝わってくる。

AD+D 秋澤一郎 I ミヤギュカリ CL 世田谷文学館

08 | CDジャケット

どっきんふわっふー/Kiss Bee

まる「よくは、個点もなくのという。 ラインと、個点もなくのという。 ラインと、「学に、「po、ディ・オール・メッペーが3日メガネ に乗りましたのを実する」という。ト ゲの生えた地表のグラフィッフが全体のアクセントに、

EXECUTIVE PRODUCER BossBee (AD+D Q-TA P 大村忠一郎

DB6 MdN VOL 281 SEPTEMBER 2017



名称未設定



09 広告ポスター セシルのもくろみ

フジテレビで放送中の、ファッション雑誌業界を舞台にした ドラマのポスター。5人のメインキャストの接ろに描かれて いるイラストは、女性ならではの嫉妬や策略、虚栄心など をmaegamimamiが繊細なタッチで表現したもの。

AD+D 背臭塞太郎 | maegamimami CE フジテレビジョン

10 | 展丁 名称未設定ファイル/品田送

SF、ブラックジョーク、パスティーを横断する短編集の装了。たかく 黎明期を思わせる。

□ 佐々木 根 [AYOND] □ たかくらかずき

11 CDジャケット U/三浦大知

満天知のユー・グルの。ケットは、モノトーンの写 質在・UI ディス・ファンファックを組み合わせたMusic ONLY整(上)ではグラフィックのみで構成されている。

> AD 鈴木料學 [united lounge tokyo] D 海洲第一部 [united lounge tokyo]
> P 無中海孝[UM] CL SONIC GROOVE

> > MdN VOL 281 SEPTEMBER 2017 087

【フォントの ショーケース ^{このデザインの、あのフォント。}

デザイナーに求められる知識は多岐に建りますが、 その中でも、言うまでもなくフォントはすべてのデザイナーが扱う 必要不可欠な要素です。ここでは、そんなフォントに焦点を当て、 魅力的な実例から、フォントの活用方法を紹介します。

● 皿材·文 山口 侵 ● 写用 谷本 夏[studio track72]





「縁れ」きゅーきょく哲学/上班すみれ」2017 /キングレコード

プレート風文字で グラフィカルに印象づける

「し入い、の文字は、ゼロ歌の勘慮者早ノレートで 使われた 響体を限代風にアレンジした「FGゼロ ブンタウ」(フォントグラフィック)、3パケーンの 鉄像のなかではオールゾトックなむ目をの映像であ たた、カッちじとしていていながらも影が等機 的な書体が選択された、文字を練取りで使用する ごとにより、可談性を保かなままグラフィカルに見 せる工夫も行わなている 永国築 あなずook Sia モポサ

装飾的な文字を使い アーティストの個性を演じ Room Profaces

「は時でごめんね」の文字は、トフンプのショー カーをイメージしたセリフが印象的な「FG ジョーカー」(フォントグラフィック)。上版すみ れというアーティストの個性を表現するため、可 該性と製飾性を兼ね備えた書体が選ばれている

CASE

3パターンの映像に合わせた文字で個性豊かに

MV「踊れ!きゅーきょく哲学/上坂すみれ」

● Value Video Director : 即江野帝 Director of printing regions (IRRARE) (MOREVISION) Project Valuable HardWorkeeper : RARERE (MOREVISION) Project RARE (MOREVISION) Project (RARERE (MOREVISION) Project RARE (MOREVISION) Project RARE (MOREVISION) Project RARE (MOREVISION) Project RARER (MOR

テレビアニメ「アホバナール」。のエンディングテーマにもなった。上版するかの新音に満れ、きゅーきょく哲学、のミュージック ビデオ。「スマホで触れるインタラクティブMV」をコンセプトに関作されており、ユーザーが高面をクッチしたりスワイプする ことで、同じ時間能で訳れる3種類の映像(左ページの画像エフは同一の映像のもの)を任意のタイミングで切り替えること ができる。構成やレイアウト、モーショングラフィックなども、スマートフォンで影聴されることを念頭に疑の構図に合わせて マクトビデカにいる。





永国築 あなす モポサ

ピクセル感のある文字で 「テクノ」のイメージに

PixelMPlus 12 Regular

A種のピット 「PleadMpus we Registar Aven Hapks with FONTS PROJECT)」3種類のなかではっと もデクノッぽレノリの映音であるため、その「デク メらしず。そを受するために第一名なれた、メ学を 縁致がで使用することで、モーショングラフィック が生きる仕掛けたもなっている

永国築 haある序 http://bszlp.com モポサ



細身の明朝体をさらに細め 軽快でシャーブな印象に

Font マティス L

メインタイトルの文字は、オーソドックスでありながら古さを 態じさせない明新は「マティス」、(フェントワークス)を加工 したもの。80%程度の平体をかけて文字全体の印象を変え るのと同時に、ハライヤハネの部分がシャーブな印象になる ように整えることで、背景のグラフィックとの傾和がはかられ ている

は 縫 変 の こ 目

背景やタイトルに合わせ 雰囲気のあるゴシック体に

FORM 筑紫ゴシック M

署者名部分は現代的なシャープさとクラシカルな味わいや 乗らかきを併せ持つゴシック体「実業ゴシック M₁(フォン トワークス)。最終で貼かれた月巻のグラフィックや、メイ ンタイトルの文字の軽やかな雰囲気に合わせて90%程度 の長体をかけるだけにとどめ、書体が持つニュアンスが生 きるように配換されている

最果タヒ

詩集に着せる服をイメージして軽やかな印象に

書籍「愛の縫い目はここ/最果タヒ」

◆D: 佐々木 俊[AYONO]

Book Share ZIP

独特な世界観で軽い世代を中心に人気を集める時人、景景タトの最新作、第33回現代詩を 枯葉を実質した「死んでよう予病化らに」と、際配とされて話題なった「夜空はいった」 最高度をの育色だ」に連なる詩葉三部件の完結論で、書き下ろしをるむ全43編が収録されて いる。表紙カバーは、説明的になるのを選けつつもタイトルの言葉とも相世のいいビジュアル を意以て、「特殊に関せる版とデザイソする感覚で無やかな性上がりとなった。

装飾的な文字で中世ヨーロッパの世界観を

漫画「ドラゴン、家を買う。 1」

●D: 小林美樹代[ペイプリッジ・スタジオ]

趣病者すぎて一味から働当された。外標をドラゴンのデ・レティが、エルフやドワース・ ゴブリンなど多様な種態が生きる世界で、安全な「マイホーム」を求めて旅に出るファ ンタジー作品、表紙のバーは、作画を担当する前、書子氏によるイラストの風報でこさ カルル総分を生かしつつ。不製の古書のような質感の用紙を使用してアンティーク風 に仕上げられている。



パーツを細かく組み合わせ ブラックレター風の文字に

Font オリジナル

作品のロゴは、悪意の意本と性を起こしたパーツを組 み合わせて作品に大打ジネルのダス。たと北ば、「ト) の製画の上側は「Old English」(ITC)の一部を、「モ」 の製画が大声「スートラミン」(FONT 1000)をそのま だ、ソンの機画は「One Contended to は、「フォント 910)を入むせたものが使用されている(図の意味タネー はそのうち「ストン」を表でタイトルを組んだも の)、プラックレター提の文学ですることで、中世コー の)、プラックレター提の文学ですることで、中世コー の)、プラックレター提りなイン・ソンを表まされている



作品の世界観に合わせて 繊細なセリフ書体を

Mason Serif Regular

作品タイトルの歌文表記「DRAGON'S HOUSE-HUNTING」部分は、セリフの形に特徴のある「Mason Serif Regular」(Emigre)。プラックレター風の作品 ロゴと相性がよく、中世ヨーロッパのクラシカルな雰 囲気を楽わせているためチョイスされた





「ドラゴン、※を養う。 1」2017 /マッグガーテン ・多質カラ・鉤 質子 2017/MAG Garden





MARIKA meets CREATORS

vol.26 フラワークリエイター 篠崎恵美

アートやデザイン好きで知られる乃木坂46の伊藤万垣率さんがクリエイターを訪ねる本運載。 今回は広告や様法。MVなど多方面で活躍するフラワークリエイターの後端前乗者とんの登場です。 固定機念に帰われず、場物の労性的な象板を大切にする指向さんの発想を、伊藤とんが指り下げます!

●文 香月孝史 ● 常日川瀬一絵[ゆかい] ● ヘアミメイク 高橋稚奈

[いとう・まりか]

1996年2月20日生主礼、神奈川宗出身。2011 年より、アイドルクループガネ版46の前1預生と して活動中、2016年10月には主書野臨後を新了 ニバーサリー」が全国公園、その他、雑誌など、乃 木版46としてだけでなく能人としての活躍の場合 広がっている。

[しのざき・めぐみ]

フラワークリエイター、2009年より〈edenworks〉 として、独自の感性で花の可能性を見つけ、穏 地と言さざなアイテムを他、依頼されるイメー ジを抽制的に表現する。アパレルショップのショー ウインドラや、雑誌や広告、ミュージックビデオなど の小道食から大型セトと下でも手がける。



お花や植木などが自然体な雰囲気でディスプレイされた篠崎さんのアトリエ、週末のみフラワーショップ「edenworks bedroom」として営業をしている

万理事 私。最近お宅にハマリだした人です けど、いいお店ないかなと限したり友達に聞い たりするなかで、接続さんの「Gedenworks」 を知ったんです。そこから経過さんのお仕事を チェックしてみたら、ファッションや音楽に関係 するものにたくざん限わっていることがわかっ て、WEBサイト「Droptokyo」で、人物とお花 を使った写真の運搬をされていますよね。あれ がまごく好きなんです!

維縛 あの連載も見てくれてるんだ! Drop tokyoに載せてる写真をいいって言ってもらえるのはすごく増しいですね。この連載はヘアメイクを担当している美容室[LAND]のディレクターの傷度がおりさんと一緒にやっている運載なんだけど、あれば本当に自由度が高くて。

万理単 ただお花を独談するだけの写真では
なく、自由な発想でいる人なむのと融合させて
いて、制作するのがすごく楽しいんだろうなって
思いながら見ています。でも、報酬さんは、もと
もとはお洋枢を作られていた人ですよね?
経師 そう、ファッションデザイナーになる勉強
をしていた人だけど、たまたま通りがかったお
花屋さんがアルバイト夢美していたのがきっか
けて、直旋でお花屋さんになって、実は立窓でも
の理里 作品を拝見していて、実は立窓でも
のでいている方なのかもと思ってま
が
2000

万理業 作品を拝見していて、全付直感で動いている方なのかもと思ってまった。 1 5 ション誌などで接向さんの作品を見ていると自由で、飾っている感じがない雰囲気と思えばいいのかな。真っすぐ伸びてるお花があんまりなかったりしますよね。

報崎 構しいです、そういうことを感じてもらえ へ、私のコンセプトの中には野性的というかワ イルドな感じがあって、自然そのままとはちょっ と違う、連和感みたいなものも出しつつだけれ だ。お花がみんなのけのびとしているのが想要な んです、作鬼からわかると思うけく。 「お石はこ 入いう形じゃなきゃダメリカたいなのがあまり好き じゃなぐて、私には師匠からたいなんがいなかった から、それを自分のスタイルとして確立するまで 「直載機能がかかったんです台上型能」

ですかれて://bszip.com 機構 そうですね。自い菊の花は仏花には使う けど、結婚式には向かないとか、青い花に悲し い花言葉があったり、お花が染めたことではな



福崎さんが手がけたドライフラワーやZINEなどの オリジナルのグッズ。紙製の造花は、生花と混ぜて 飾るなど、アイデア次第で幅広く楽しめる



お<mark>花をモチーフにした</mark> オリジナルのプロダクト

手やベッドのモチーフの一輪挿しなど、アトリエには花を使ったユニークなアイテムがたくさん。 菊人形のように花を貼り付

こんなところにもお花が!? ()





く、人間が嘆き方や色のイメージで決めた固定 観念みたいなものが多いような気がします。わ たしはもしい花も青い花も素能に花束にして、飾 りたいですし、花を曲げたりして作り込むという よりは、植物が自由に息づいているのが常敷と いう考え方が根底にあるんです。

万理業 ぞういう考え方がルーツになっている んですね。篠崎さんは、吉田ユニさんの作品な ど、銭送や広告のお仕事でも活躍されていま すが、お花を選んだり作品を作る時には、どう やって進めていくんですか?

続続 アートディレクターさんが出すカンブ(作品の仕上がりのイメージ図)をもとに、自分なりに考えていきます。でも、出されたイメージを本当にそのまま再現しても、100%にしかならな

いですよね。だから、イメージよりもさらに良い もの、120%になるものを目指しています。お 花だけがすごく目立ちすぎるものにはしないよ うに気をつけつつ、でも想像を絶するようなも のを作ろうと思っています。

万理権 そういえば、今回うかかっているアリ 工は、選末の矛に何をいめないのはないのは、 いうおほとして言葉されています。そのコンセプ トを以前知った時に、すごく需素だなと思った んです。「生まれる時」をお時もペットの上いっ おしいうお話だってか。 まま、まで、 のお店は中心にペットが重かれていて、その上 におおを色べられるようになっていますね。

篠崎 ベッドって、始まりと終わりの場所なんですよね。赤ちゃんとして生まれる時も、死んで

いく時もヘッドの上だし、一日の始まりも終わり も添えるのもヘッド、このお店ではヘッドの上にお 花を覆しているけれど、お花も土に生えていたと ころから切られてこのお店にやってきて、どんどん 死に向かっている。お花も物まりからさならなま でペッドの上で迎えてほしいから「bedroom」 と名付けて、このペッドの什器を伴ってもらった んです。それと、ペッドは愛を買む場所でもあ るし、夢を見る場所である。お花とヘッド、自 分ではすご「相性ぬ」は、屋田・マます(実)。

篠崎 ドライフラワー屋さんを開店したのも、



今年6月にオープンしたばかりの 「EW,Pharmacy」はドライフラ ワーの専門店。オーダーの際は、 扱っている花のリストにチェック を入れて調んでいく

「薬局」がテーマの ドライフラワーショップ







選んだドライフラワーは、オリジナ ルのパッケージに封入され、専用 の様様で密閉、パッケージはその まま飾っても様になるデザイン

16年近く終末を扱っていて、その間に売れ程。 たお花をすっと捨ててきたことが本当に縁だっ たからなんです。人間の身勝手で観から切られ て出荷されて、もし切られずに花が吸いたのと、 次の種を作っていたかもしれないと考えだすと、 自分のウリエイショとさんどん後まっていっちゃ うんです。本当はいろんなお花を買いたいのに、 「もし使わなかったら捨てちゃうだけだから買わ ないでおこう」ではからちゃって、手を出さなく なってしまう。そこで、一本一本手間をかけてき れいだと有づうつーにし、捨てるのではなく何 生することを考えたんです。

万理章 なるほど。EW. Pharmacyのショップ は、名前の通り、なんだかお薬屋さんみたいな 雰囲気ですね。 結論 業局の譲らみたいに、ドライフラワーを サッジナルで選んで組み合わせられるお選にしています。一つ一つ、お花の名前や産地、花言 薬、名前の出来などを拠方受みたいにリストに して、生花をドライフラワーにするときは、お花 の色をされいに築つために、現をとしっかい調 難している事用のアドリエで即断にドライする ようにしています。それでもちょっとくすんで見 えるものには、色水を吸わせてもをつけたり、 ペイントをしてみたり、ペイントにゆっている後 も植物性で、植物にとって悪く。「シーシーシー 分のも物を使っています。ドライルにど茶をく なっちゃったから他であるかったなく。まっ どきれいだね」って称ってもらえるような。まっ どきれいだね」って称ってもらえるような。まっ だめ世帯としていような考え方ですれ。 万理業 はじめのうちは、ドライフラワーにペイ ントや色が塗られているものにはちょっと抵抗 があったんですけど、枯れる心配もないし、生 花とはまた違った形で、ずっと楽しめるのはい いですよね。

篠崎 ドライフラワーもですけど、私はお花の 可能性を広げたぐて、いろいろなごとを試してい るところなんです。なので、これからもアーティ ストさんとコラボレーションをしたり、何か新し し数 省お花の見せ方ができれましなど思っ



Book Share ZIP

月刊[エムディエヌ]毎月6日発売

MCN DESIGN&GRAPHIC

【ご注意】

ここから特別付録冊子のページが始まります。 ページの開く方向が逆になるため 最終ページからお読みください







EDITOR'S VOICE

長やっと終りが見えてきたね!

とはい。しかし、これが世の中に響くものなのかどうなのかまったく見えないです。

爰 うん、い意識誌でこういうことをやるというのが実は難しいよね。 [こかいうこと]って急 に話を業折ってじまったけど、例で説明したいいのかな…… [編集部が面白いと思ってい もわらを性の中によつけてみる1]という姿勢というか。建設はいつのまじか、世の中の動 向の先にあるのではなく、どこか後ろについていってる感じにはなってしまってるのかな、と。 でも、この「COMIC MONI」は、自分たちが面白いと思っていたり、素晴らしいと思ってい るクリエイターを「マンガ]というフィルター/ツールを達して、「こんなにすごい人たらがい るんですよ]と大声で言っているよりな本になったかな、と思う。

ビ 確かに。ほとんどマンガを描いていない方を中心にマンガを描いていただきましたが、 あがってきたらどの作品も俺らが誇れるものになってて、それが何よりうれしいです。反響が あるといいなー……。

長 あるよ、きっと!

次号予告

「COMIC Man VOL.1]はお楽しみいただけましたでしょうか? さて次号ほど Ook Share ZIP なスペシャル企画が登場するのか!? その様 今回様 Uj切り過ぎて、表年通ぎて、てんこ盛り過ぎて、余力は残っているのかいないのかけ? 次号をお楽しみに|

(というのはウンです。「COMIC MdN VOL、2」の予定はまったくございません!)

発行人 應回 th ISAO FUJIOKA

編集長 本信光理 HIKARI MOTONOBU

編集 野口満子 NAOKO NOGUCHI 平野拓男 TAKUO HIRANO 大高まゆ子 MAYUKO OTAKA 田中雄發 YUHI TANAKA

アートディレクター 木村由紀 YUKI KIMURA [MdN Design]

デザイン、制作 赤松曲管里 YUKARI AKAMATSU 島田彩加 AYAKA SHIMADA 音号 SATOSHI TOMITANI [MdN Design]

出版営集 諸田豪明 HIROAKI MOROOA 竹内晴美 HARUMI TAKEUCHI 宮本真裕 MICHIHIRO MIYAMOTO 棟元哲人 TETSUTO KUSUMOTO

広告営業 給木淳也 JUNYA SUZUKI

集務管理 藤井美恵子 MIEKO FUJII 安内淳子 ATSUKO MIYAUCHI

表紙デザイン 木村曲紀 YUKI KIMURA

表紙イラスト

中田春彌 HARUHISA NAKATA 表彰写真 大田経治 YOSHIHABU DTA

^{印刷} 大日本印刷(株)

[MdN Design]

「今日の香りは

源々 イラストレーター

大好きなセーラー間ポニテ女子を描か せていただきました! 少しでも良さが伝 わっていれば幸いです。いろいろ調べる 過程で香水に関するうんちくがたまった んですが、使う機会が全くなくて出って いすす。

PROFILE [そうそう] 2016年の冬よりフリーラ ンスのイラストレーターとして活動を始める。小説 表紙・CDジャケット・雑誌挿絵などを中心に活動 中。多女のキャラクターイラストをメインとし、宇 密やITをテーマとした作品も手掛ける。

業務用スーパー歌舞伎

はしのちづこ

普段はお相様についてのマンガを描いて いるのですが、今回初めてお相撲以外 の顕材を描きました」スーパーでバイト をしていた時の経験を今回は顕材にして います。

PROFILE 1989年生まれ。美術大学を卒業後、 デザインフェスタを中心に手を繋いだお相撲さん のライブペイントをしている。CINRA.STOREな どでグッズが発売中、白泉社メロディにて「相撲 女子初心者ですが「連載中です。

地球のマグノリア

Bahi ID アニメーター / イラストレーター

Thank you for giving me the opportunity to draw manga for the first time, it was fun.

PROFILE [バヒ・JD] 1991年、ウィーン生まれ。 プロアニメーターとしての仕事は『坂道のアポロン』 [スペース☆ダンディ」[ワンパンマン]『攻殻模動 隊 新劇場版」など多数。「アトム ザ・ビギニング」の OP-ED映像では演出、絵コンテ、作画監督を担当。

[13日のフライデーナイト]

北村みなみ

イラストレーター /アニメーション作家

新宿駅新南口のペンギン広場で、ひとり夜 風に吹かれている時に思いついたマンカ です。人と仲良くできないあなたに読んで いただけたらとてもうれしいです。

PROFILE [きたむら・みなみ] 静岡県戸田村に て海と山に囲まれ育つ。アニメーション作家・イラ ストレーターとして活動中。

[CALM AND QUIET]

サヌキナオヤ イラストレーター / マンガ家 /アニメーター

昔からほぼ無条件でマンガ家さんを尊敬 していました。1人(ここが大事で最高だ と思います)で出来る従朋での、仕事の枠 に収まらない最高峰の芸術行為だと思っ ています。

PROFILE 1983年京都市生まれ。音楽、書籍、 雑誌のイラストや、マンガ鉄策、アニメーションなど。 [DNI{DEAD NIPPON ISLAND)]

うとまる イラストレーター / グラフィックデザイナー

まず最初に、いつもゼロの状態から物語 を生み出して頂いている原作の結城紫維 さんに感謝します。このマンガを読んでい ただき、そして興味が強いたらぜひ登場 人物のモデルであるDEVIL NO IDのラ イブにも足を選んでみてください。

PROFILE 日米のボップカルチャーの影響を色 濃く受けたキャラクター造形と色彩表現が特徴 の作家。CDジャケット、MV、雑誌への作品提 供から、キャラクターデザイン、コスチューム原案。 マンガ制作、プロダクト開発など幅広く活動中。

『機の森と塔の国の兄弟』

PALOW.

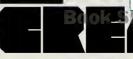
イラストレーター/キャラクターデザイナー

PALOW.です。はじめてマンガを描いたの ですが、自分のキャラクターを自分で動かす のは思った以上に楽しかったです」これから もまたマンガを描いていきたいと思いました。 しかし、これを常時しているマンガ家さんは なんと凄まじいこと……。 弥敬しかないです。

PROFILE [バロウ] 福岡県出身のイラストレー ター・キャラクターデザイナー。2013年に【THRONE 一虫×カ少女」で注目され、2016年には専門学校 HALの年間CMに起用。アニメ・ゲームのキャラ クターデザイン、書籍の装画など幅広く活動中。

コミック・エムディエヌ クリエイターズボイス

今回の「COMIC MdN | は多彩なジャンル の注目のクリエイターにご協力いただき完成 しました。そんな豪華制作陣のコメントを最 後にお届けします





BISHの夏休み

XA O

アニメーション作家/イラストレーター

今回引っ越しと納期が重なったのだが、勿論 本作を優先した。それは私が仕事に生きる一 流社会人だからであり、荷造りが面倒だった からでは決してない。引っ越しに替えて誕生 した※鮮モンスターを最非ご覧頂きたい。そ ういうわけでまだ完全に引っ越せていない。

PROFILE アニメーション作家。多摩美術大学大 学院修了制作で発表した「ニュ~東京音頭」が話題 となり、国内外で多数上映される。pixiv Zingaro. TETOKAでの偏張開催の他、MV、CM、イラストな どクライアントワークも数多く手掛けている。

THE ASKING.

IUN OSON イラストレーター

元々Zuccaさんの冊子で連載していたこ ともあり"愛と平和"というテーマは担当者 さんと話し合って決めたものでした。「要と

平和…人それぞれだしなぁ。あ、それぞれ じゃんってことをマンガにしようという方 向性で連載方向が決まったのでした。 PROFILE [ジュン・オソン] 愛知県生まれ鎌倉

市在住。広告を中心にアニメーションや装丁な ど程広く活動中。主な仕事にNHK Eテレ「あは れた名作くん」作画、マクドナルド朝マック広告、 ZUCCaとのコラボレーションなどがある。

「loundraw×最果夕ヒ」

最果タヒ

詩人/小説家

雑誌でマンガを読むときは、読んでいても 自分一人の読書というよりは、きっと同じよ うに同じタイミングでその雑誌を見ている 人たちと一緒に観覧(観劇?)しているよう な感覚にすこしなります。許を書いている とき時々そのことを思い出していました。

PROFILE [さいはで・たひ] 最新詩葉「愛の縫い 目はここ」が発売中。その他に結集「死んでしまう系 のぼくらに」、小説「十代に共感する投はみんな嘘つ きなど。結集「夜空はいつでも最高密度の客色だ が石井将也監督により映画化、現在全国公園中。

「闘う少女 齋藤飛鳥」

太田好治 フォトグラファ・

中田春藥さんの素晴らしい絵と、養藤飛 鳥さんの魅力に励けられました。ありがと うございました。

PROFILE [おおた・よしはる]写真家。2005年 独立。2011年"太田好治写真事務所"を設立。 2013年、クラムボンのドキュメンタリー映画「え ん。」を監督。

「アスタリウム旅行記」

秋屋蜻

イラストレーター

密かに抱えていたマンガへの熱意を形に できる機会に巡り合えて大変値しいです。 二人の主人公アレアスとザネルは一体ど こから来てどこへ行くのでしょうか。これ 以降速殺となりますので、何辛よろしくお 願いいたします。

PROFILE 「あまや・かげいね」1995年生まれ、 青森県出身。現在はTwitterにイラストを発表す ることを中心に、書籍や雑誌の挿画などのイラス トのお仕事を受けております。神話的・幻想的な イメージを好るではいています。

ておりきす

大ファンのぬひさんの絵をバックに、BiSHの みなさんが実写キリヌキで現れる、という内 容テンコ盛りな企画に心は踊り、そしてむか えた撮影当日。夏の海ということで有線から 穏やかな波の音を流して、そこにかぶせる BGMはもちろんTUBE。夏、先取りしました。

PROFILE 写真家。主にポートレイト写真から物 振りまで、養箱、栽誌、広告、CDジャケット、Web などの分野で幅広く活躍。本誌IN FOCUSのペー ジの物揚りを担当させていただいています。福徳 雅出事 いて家の4利

「loundraw × 最果夕七」

loundraw

イラストレーター

最近は初めてが多く、とても刺激的な毎日 です。最果さんの詩は、僕の絵に新しい 風をもたらしてくださったと思います。卒 業制作も特集いただきました。信じてくだ さった皆さんに、いつか恩返しができます Fac.

PROFILE [ラウンドロー] 明彦、空気疹のある色 彩と、被写界深度を用いた緻密な空間設計を魅力 とする。声優・下野 紘、雨宮 天ら参加の卒業制 作アニメ「夢が覚めるまで」は監督・調本・演出・レ イアウト・原画・動画と制作のすべてを手掛けた。

[Levius/esi]を運載中。その他、新聞挿絵、小説 カバーデザイン、ゲームのキャラクターデザインなど。

「闘う少女 壺藤飛鳥」

中田春彌

ワンダーウーマン、音藤飛鳥さん、双方の

過去作(映画やコミック、MV)を繰り返し

見るところからのスタートでした。解禁でき

ない情報も多く、完成まで苦労しましたが、 なんとか無事入稿できたことに今は安堵し

PROFILE [なかた・はるひさ]マンガ家。2012

年月刊IKKI(小学館)にて「Levius」連載開始。

2015年から月刊ウルトラジャンプ(事英社)で統編

「BISHの夏休み」 ただ

フォトゲラファー

「ローカル」

北澤平祐 イラストレーター

今回は半分実話、半分フィクションのお話を 描かせて頂きました。快速急行に乗れないこ とや、変なチカチカするものが見える時があ ることや、それを食べてくれる動物がいるこ と、その他の内容すべてが実話で、主人公 が女の子であるという点がフィクションです。

PROFILE [きたざわ・へいすけ]アメリカに16年 間在住後、帰国し、イラストレーターとして活動開 始。最近は「最後の秘境 東京藝大 二宮敦人 著」(新潮社)などの書籍装画や、洋菓子のフラン ヤカどのパッケージャで総広い分野で活動



001

表紙&巻頭グラビア1

う少女 齋藤飛鳥」

齋藤飛鳥×ワンダーウーマン×中田春彌



008 美頭グラビア2 BiSHの夏休み」



023 「アスタリウム旅行記」 秋屋蜻一



040 THE ASKING. JUN OSON



043「ローカル」

051



スペシャルコラボ loundraw×最果タヒ



069 「地球のマグノリア」 Bahi JD



095 「業務用スーパー歌舞伎」 はしのちづこ



103 「今日の香りは」



113 DNI (DEAD NIPPON ISLAND) 原作 結城紫雄 作画 うとまる



134 CALM AND QUIET サヌキナオヤ



157 「13日のフライデーナイト」 北村みなみ



161 「機の森と塔の国の兄弟」 PALOW.

017 「闘う少女 齋藤飛鳥」撮影現場リポート **020** 「BISHの夏休み」撮影現場リポート

RS DBC	イラストレーターのloundraw、
	た一人で初めてのアニメーションを創る

864 [99] イラストレーションにおける色彩設計 講師 pomodorosa

132	一台でクリエイ	ティブを完結させるツール
173	CONTENTS	http://hezin.com

174 CREATOR'S VOICE

176 編集後記









Book





























「機の森と塔の国の兄弟」_{PALOW.}











COMIC MdN 160









愛と平和かぁ〜考えれば考え るほど深みにはまっていく…

THE ANSWERING.

THE ANSWERING.

EXTRA Love Love Love

私たちが溶け合って、 2つが1つになった時 それは"愛と平和"な んじゃないかな?



Book Share ZIP



THE END??

THE ASKING. JUN OSON EXTRA LOVELOVELOVE





















THE ASKING。JUN OSON VOL.6 57-724-6-2J













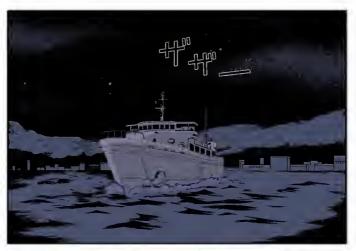








※この漫画はZuccaのリーフレット(20)3年)に連載された作品です。





























































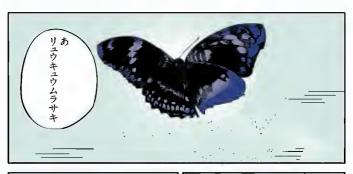














あの蝶ってホントは この島には この島には 迷う蝶って害いて 「迷蝶」って いうんですけど















交番へ連れて行く事にした自分が道中に通る予定のとりあえず

ほぼ無かったと推測は出来たがと推測は出来たがを有物は財布すら有物は財布すらあっておらず



















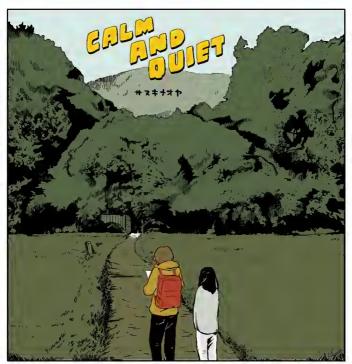
























※この作品は「菠菜 第一号」に挑戦されたマンガに着色を施したものです。



ペンの性能の高さに驚いていたけーしん氏。若段から紙にラフスケッチ などを描いているそうだが、紙に描くようにMobileStudio Proも試用 できたという

でやや手間取ったという感想があっ の検討や、ショートカットキーの操作 ディスプレイの大きい16インチタイプ な色補正などの作業などを考えると できたという。イラスト制作の最終的 など、PCとしても満足のいく使用が また、Webプラウジングやメール

は印象がよかった模様だ。 らいだと思いました」とその使い勝手 ほとんど紙に描くのと変わらないぐ でした。むしろこのサイズ感を含めて、 面が小さいという感じはありません チだと、イラスト全体のパランスを把 ると当然小さくなっているが、「13イン 握しやすいサイズ感だなと思って、禰

同機も視野に入れたいとのこと。 はどうだろうか。 境を見直す際にはぜひ検討してみて ベンタブレットの購入時や、制作環

考えていたタイミングだったそうで、 た。ちょうどタブレット端末の購入を は十分に現実味があるとの評価だっ 「Wacom MobileStudio Pro」の導入 台で制作を完結させるツールとして、 たものの、プロの現場においても、

Wacom MobileStudio Pro

Windows 10を搭載し、単体でのグラフィックや3DCGなどのクリエイティブ作業 を可能にしたクリエイティブタブレット。8.192レベルの筆圧感知性能を備えた Wacom Pro Pen 2を採用し、ベンの精度と追随性も従来モデルより向上。サイ ズは13.3型と15.6型の2種類。今回試用した13.3型モデルは、サイズ366.6× 228.8×16.4mm, 最小構成64GB SSD /メモリ4GBを含む4グレードの展開。 ●価格:181,440円~ ●url, www.wacom.com/



マシンスペックが高いモ デルなら、Photoshopな どのクリエイティブツー ルを使いながらでも Webを閲覧するなど他 の作業も併用して行える



http: szip.com

使用感を伺つた。 ラストレーターのけーしん氏に同機の13インチを試用していただき、その クリエイティブタブレット「Wacom MobileStudio Pro」だ。ここではイ こうした時代にフィットしたツールが、ワコムのWindows OSを搭載した 環境は増えている。イラストレーションの現場でもそれは例外ではない 近年、タブレットやスマートフォンの台頭もあって、家にPCがないという

台で作業を完結させる

のクリエイティブタブレット「Wacom したのが、一台でイラスト制作などの ンのPCのほか、ペンタブレット、外出 作業を完結できるWindows OS揺動 所有しがちだったはず。そんな中登場 用途や環境に応じて何台もの端末を 時や打ち合わせ用のノートPCなど、 口のイラストレーターであれば、メイ 置きのPCが必要だった。さらに、プ 掛かる作業が多いため、高性能な据え の場合は、どうしてもマシンに負荷の ケースは増えているが、クリエイター 高いタブレットがPCの代わりになる 最近は場所をとらずモバイル性の

感を伺った。けーしん氏は数々の装置 ボップな画風で注目を集めるイラスト や挿絵を手がけ、ストーリー性のある ここでは、けーしん氏に同機の使用

購入した液晶ベンタブレットなのです でイラストを描いているのだろうか。 が、イラスト制作時の不満は特にあり ブレットを使っていて、これが初めて Cintig 22HDです。以前は板型ペンタ 私が使用しているベンタブレットは レーター。普段はどのような作業環境

うれしいです」

MobileStudio Proja

高性能なペンタブレット

のだろうか。 ブレットとしての使用感はどうだった 肝心のMobileStudia Proのベンタ

ーペンの精度がすごく正確だなと感じ かったです」 ズというか。視差も全く気にならな ました。全く描画の遅れがなくスムー

画面サイズはCintig 22HDと比べ

ませんでした」

つなげて自宅で作業している。ただ は強い興味を抱いていた。 地の「Wacom MobileStudio Pro」に Windows 10を搭載し、モバイル性も を描くことなども多いとのことで、 たり、実際のものを見てラフスケッチ し、外でイラストのモチーフを探し けーしん氏はCintig 22HDをiMac! 用する液晶ベンタブレットだ。普段 Cintig 22HDはPCに接続して伸

の中で場所をとらないのがいいです で制作ができるというのがなにより れ一台あれば外でも家でも自由な場所 こだわりがあるわけではないので、こ ね。そして私の場合は制作環境に強い 「デスクトップPCが必要ないので、家

イラストレーション制作/Webブラウジ

台でクリエイテ 完結させる

MobileStudio ProでWebサイトを表示して る画面。商業案件だとメールやWebプラウ は必須となる。MobileStudio Prot

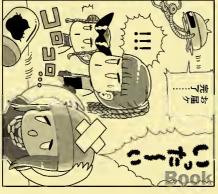


試用したクリエイター

京都府出身。『パリ3探偵圏内ちゃん 」(新潟文庫nex)、「晴ヶ丘高校 「梨木れいあ」(スターツ出版文庫)をは 書籍の萩画を中心に活動中。







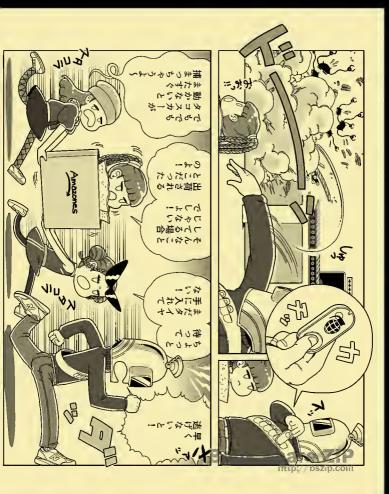










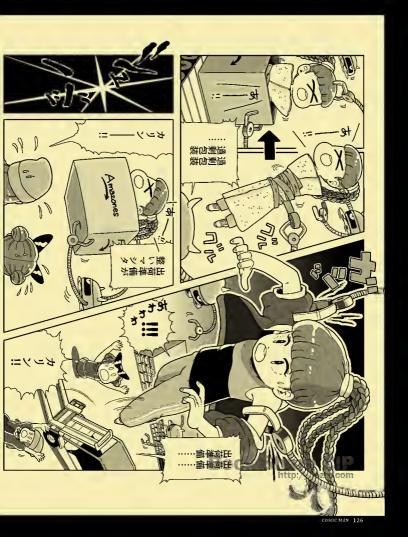












































川オリ



DNI (DEAD NIPPON ISLAND)

二話ダイジェスト

UNDERGROUNDに。ひょんなことから街を支配する間組織「ガルータ 戦するもハナの能力で賭けに勝利し、ある戦利品を手に入れる。 組」とガルド・ギャンブルという遊戯で対決することなった。勝負には苦 をした博徒のスケロウを追って、ONIは博打とケンカの街、ASAKUSA-売した2stシングル「Sweet Escape」のブックレットに収録。食い逃け スポワール・アサクサの巻」は、「DEVIL NO ID」が2017年4月に発 マンガブのジェクト「DNI (DEAO NIPPON ISLAND) 」の第二話「エ



▲食い逃げをした複雑を辿って ASAKUSA-UNDERGROUND に辿り着いた DNI



DEVIL NO ID 2stシングル「Sweet Escape」 マンガ『DNI(DEAD NIPPON ISLAND)』第二語収録のCD



配する「ガルーダ組」とガルド・ギャンブルで対決することに ▲ 第終と参編いの指摘、ASAKUSA-UNDERGROUND を支



スター」との勝負に苦戦する ▲ガルーダ網組長「





DNI (DEAD NIPPON ISLAND)

第一話ダイジェスト

マッガラロシナト IDNI (OEAD NIPPON ISLAND) Jの記念すべ を第一部 バイネゲロヨンの参り は、「DEVIL NO ID」が2016年に 算売した はキンプカル IEVE 本命間収・1のブックレットに収象。[東京 NEW BORNI Jに海地したしろ3人の重視受が、IDNI」表の概念シー AIR 本のタコスを拒絶中、目の前でドラッグレース・ゼロヨンの表走テー AI 大袖国とIETS Jに遊のなのタイトネタン上が指するよのNIEV/ ネグガールを解放するためにゼロヨンで「大田区JETS Jに順収を掛む、





マンガ 『DNI (DEAD NIPPON ISLAND)』第一郎収録のCD 1stシングル 「EVE - 革命前夜 - J DEVIL NO ID



▲非合法のドラッグレース「ゼロヨン」の暴患チーム「大田区 JETS」。ハネタガールを批数したところを DNI に目撃されて、 ゼロヨンで対決をすることに



▲あまべるしい政務の末に大田区 JETS とのゼロコンレースに見事態 利を収めた DNI だが、ハネダガールは指を残して姿を消していた。 縮の中には治療プリだされた「Dr.Y」の顕態が探察されていた……

類部が保管されていた…!!

二年日日日

JU (Dead Nippon Isl 「DEVIL NO ID」マンガプロジェク

結英黙拝(作画 うとまる

ルに合わせて第二話まで発表されている。 るが担当。マンガはCDのプックレット特典に収録されており、これまでに1stシングル、2ndシング 家の結構残構。作画は「DEVIL NO ID」のコンセプトビジュアルを制作したイラストレーターのうとま メリジナルストーリーのマンガプロジェクトが『DNI(DEAD NIPPON ISLAND)』だ。原存は名 スを行うガールズダンスクルー「DEVIL NO ID」。そのDEVIL NO IDのメンバーが活躍する完全 EDM、BASS MUSIC、HIP HOPなど多様なダンスミュージックを横断した異色のメディアミック

分のブックレットに収録される第三話を特別に先行して掲載する。 ここでは、2017年9月6日に発売される「DEVIL NO ID」の3rdシングル「シグナル」の初回生産

マンガ『DNI (DEAD NIPPON ISLAND)』あらすじ

ときは2XXX年の未来都市。

かつての東京23区が変貌を遂げた「東京 NEW BORN」を舞台に、

ある目的を達成するために降臨した

3人の悪魔見習い「DNI」(DEVIL NO ID)が繰り広げるストーリー。



物のアの教えを守り、つ DNIのリーダー。 謎の人 カリソ ルーを強いて「東京 NEV



ス作のが一番上手い。な DNI OF ZINF. 91 にかとパワーを解決しよ ボオソ



DEVIL NO ID

SNSやマンガという形でもアウトブットされている。 極えた彼女だちの安城京、CUやUVUのフリースにととまらず ス、ストリード、マンガ、サブカルなどあらゆるカルチャーの垣根を リティー溢れる世界観を結むだす。ミュージック、ピジュアル、ダン ジックを基準としたサウンド、アコアで自由、多層な歌詞、オリジナ る。EDM/BASS MUSIC/HIP HOPなどのダンスミュー リン)、hana (ハナ)、ラッパーmion (ミキン) の3人で義成され ガールスダンスクルー・DEVIL NO IDJ。ボーカルのkarin(カ 2017年9月6日に3rdシンクル1シクナルJを発売 【デアル・ノー・アイディー】 卒業 ストリートツーソ 言衆 営場 ただ



要と平和かぁ…俺ぐらいの高い視点から見る と人々の一生など一瞬なんだ。それはもう、一 瞬。戦争で殺し合おうと、愛し合って新しい命 を生み出そうと、俺が生きてきた年月の中では 何の影響力もないんだ。だから…そんなに深く 考えるごともなくて、好きにしたらいいよ。

THE ANSWERING.

THE ANSWERING.

要と平和…それは正解などなく、人それぞれが感じることなんじゃないかのう? 自分の 別りの大切な人のために生きればそれは自ずと要と平和に繋がると思うんじゃ。そういう生き方をしておれば、満たされ、争いいがみ合いは自然としなくなるんじゃ。

COMIC MdN 112





THE ASKING. JUN OSON

Vol.5「島の主」



ヒーヒー…疲れた! 賢者を探すのは















ピーシー…あなた



※この漫画はZuccaのリーフレット(2013年)に連載された作品です。



109 COMIC MAN



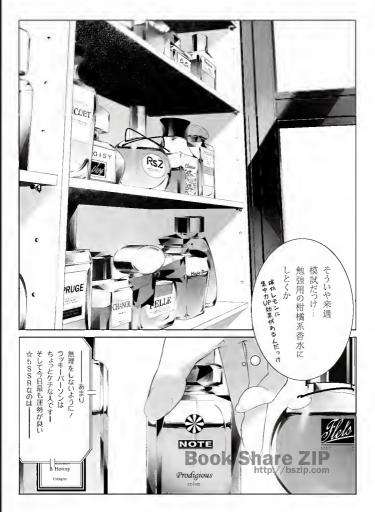
※この漫画はZuccaのリーフレット(2013年)に連載された作品です。























































THE ANSWERING.

愛と平和?なんやそれ。お金になるん?世の中金やって! そうやる?異存あるん? 考えてみーな。どんだけ愛しあってて、まったく争いのない間柄でも、お金がまったく無かってみい? 生きていかれへん。逆に言ったらお金があれば、愛が無かろうと、 平気やわ! 要と平和の前にお金! これに尽きるわ。







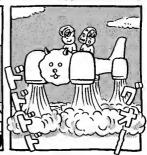
to be Continued...

THE ASKING. JUNOSON

Vol.3 生の極み」





















※この漫画はZuccaのリーフレット(2013年)に連載された作品です。

登場人物&ラフスケッチ 球のマグノリア

今回、Bahi JDさんにマンガを描いて頂くのであれば、 最も魅力的な特徴である

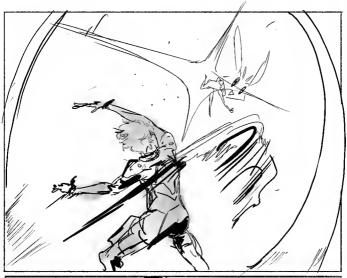
「躍動感な描写」満載の作品を読みたいと考えました。 そこで、「選 裏作品におけるアクションシーンの知」という設定に。 よって本作は架空の「101話目」です。宇宙飛行士のマグノリアが、 母を探して辿り着いた惑星で読の生命体アマファチーと出会い…

イナミックなSFアクションが完成しました。





Mysterious Warrior







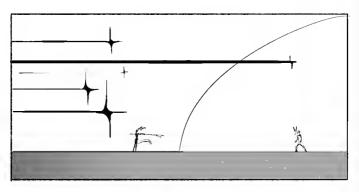
次回、第102話もお楽しみに。 さられり 2017







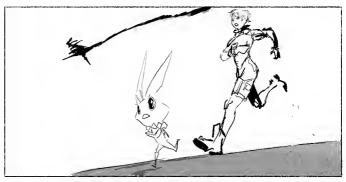






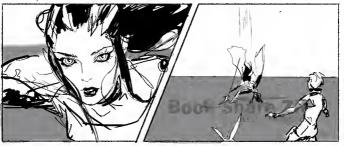


http://bszip.com





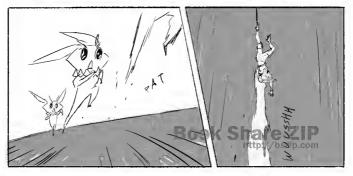














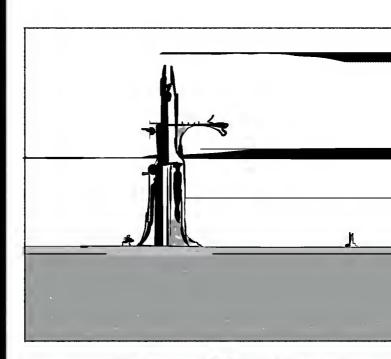




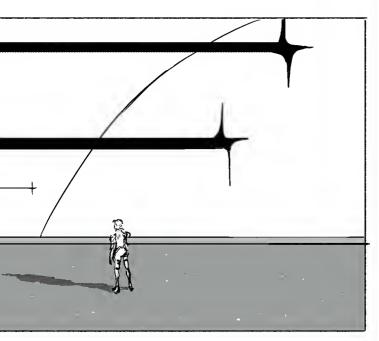




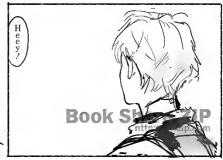










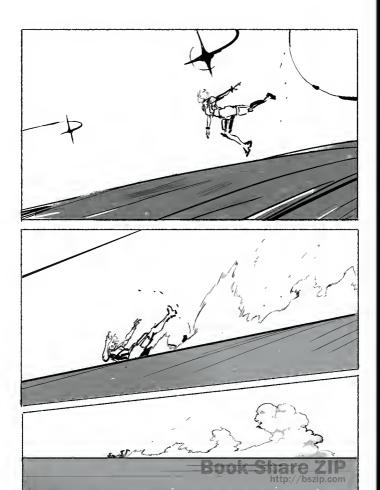








Book Share ZIP http://bszip.com

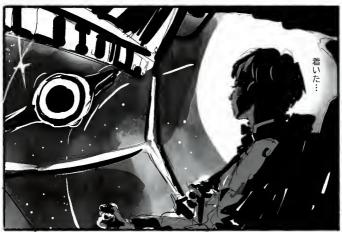


























第101話 Book Share



要と平和…それは幻想でごわすね。 人間というものは生来、自己中心的 で放っておくとすぐに争いをはじめ て、傷つけあうのでごわす/それを 抑制するために愛と平和という幻想 を作り上げたのでごわす。

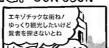
THE ANSWERING.

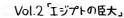
Book Share ZIP http://bszip.com



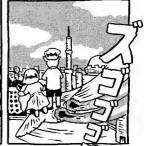
to be Continued ...

THE ASKING. JUN OSON

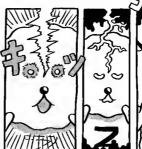




















色彩検定は、色彩検定協会が1990年 から実施する色に関する幅広い知識 や技能を問う検定試験。1994年にそ の内容が生涯学習の一環として評価 され、1995年度より文部科学省認定、 2006年度からは同省後提の「技能技 定」となった。従来から「感性」だけによ るものと見られがちであった「色に関す る知識や技能」を理論的、系統的に学 ぶことにより、誰もが「理論に裏付けら れた色彩の実践的活用能力」を身につ けることができるように作られている。 20年を超える実績を誇り、これまでの 志願者数は累計で140万人を超える。

色彩検定の過去間 Q.

下に示した色の印象を 派手にするために 最も適切な方法を、 ひとつ選びなさい。



① トーンをライトトーンに 変更する。

② トーンをダークトーンに

変更する。 ③ トーンは変えずに

色相を寒色系にする。 ホーンをビビッドトーンに

変更する **※2017夏期検定3級**

応募要項概要

2017年度 冬期検定(全級実施) 受験日;2017年11月12日(全級) 申込期間:2017年8月1日~10月9日 試験日;11月12日(3級、2級、1級)。 12月17日(1級2次)

受検資格:制限なし。何級からでも 受核可能

試験方式と検定料:3級を抜粋(試 験方式はマークシート方式/検定料 7,000円/試験時間70分/合格ラ インは各級満点の70%前後。問題 の難易度により多少変動あり 灰色彩検定にはその程度や異易度から

3級、2級、1級の3つの級があります。1 級に関しては1次試験と2次試験あり。

てみてはいかがだろうか

必要な色の知識も身につけること

る「色彩検定」だ。イラストレーション が、色について体系的に、理論的に学べ きに選択肢の一つとして挙げられるの 活路を見出す必要がある。そんなと 自の色彩設計を作るなど、何かしらの あるため、pomodorosa氏のように独 避けては適ることができない要素で 商業イラスト案件において配色は

> 配色に直結する範囲まで学べる。 うな印象を与えるかなど、イラストの 般的なイメージカラーが人にどのよ た色のつき方、同系色でのまとめ方、 以外にも例えば自然の法則性に沿 でレベルが分けられているので、基本 さらに色彩検定は3級から1級主

リーで彩色する、色彩検定を検討し かりと向き合って、自分なりのセオ 感覚だけに頼りがちな配色にしつ

固有色や差し色だけとなるので、この しているのか 方法が自分には合っていますね 塗り終わり、あとは配色で迷いそうな では配色の統一感はどのように表現

ができるので、基本を最短距離で勉強

がなじむんです」このほかに、ある節 の写り込みを加えていくと全体に色 ています。例えば影や光の色は周りの と青っぽい影にするとか。そうした色 色に影響を受けるので、空がある絵だ 絵の中の色はそれぞれが影響し合っ 法をさらに押し進めたり、他の表現 論的に把握することができる。今の手

所で塗った色を離れた別の箇所に塗

を掴むきっかけにもなるだろう。 を取り入れたり、新しい表現の可能性

配色を最短で身につける るのも効果的だそうだ。

> イラストレーションの配色の理解度も ぶことで、自分自身の配色の特徴を理 口で活動する方でも体系的に色を 合いが変わるだろう。また、すでにブ スになるなど、その後の絵の上達の度 上がり、自分らしい表現を見出すべー 色の基礎知識を身につけることで

することができる。



同じイラストでも色の情 もともと寒色のイラストだった。

ズ、服装がそのままでも、寒色と眼色によるイラストの印象の重心は症然の影響が3.700物質から更頃 を連想させられるが、右のイラストは秋口ごろの印象に。商業イラストの内容は発売の時期も関係するの で、色が重要となる。「僕の場合、読者ターゲットによって色を変えることはないですが、季節や出版時期 によっては服装などを考えて、配色が決まることはあります」(pompdorosa)

過去間答え: ⑥

レーションにおける

講師 pomodorosa

プロの色の捉え方

り、ウンパターンになりがち。そもそ う。そのため、配色で迷ってしまった 彩をしているケースがほとんどだろ 素だ。しかし、よほど意識的でなけれ も色に関して苦手意識がある方も多 ば感覚や好みといった感性に頼って着 イラストレーションにおいて「色」は、 の絵の印象を決定づける重要な要

いのではないだろうか。 そこでここでは、プロのイラスト

けるきつかけを紹介していく。 レーションに必要な色の知識を身につ ているのかを伺い、そこからイラスト レーターに、普段どのように着彩し

りの色彩設計で配色を決めている。 で、感覚的に着彩しておらず自分な 関しては自信がないんです」とのこと ブさと淡さを両立したバランスの良 のクリエイターpomodorosa氏。ポッ クターデザインなどを手がける気鋭 配色が特徴だが、本人は「実は色」 今回話を伺ったのは、装画やキャラ ځ

ら真っ先に構図を決める。

のテーマや売り方などを把握した pomodorosa氏の装画の制作では

それを

ことがなにより重要です」 「描くべきものは何か。そして、 番よく魅せられる(構図)を決める

ストでは(分かりやすさ)が大事で 黄色系か、もしくはモノクロかなど 一まず累件のテーマによって、青、 ので、一般的にイメージできる色を め込んだら、着彩に取り掛かる。 この後、モチーフのシルエットを決 カラーを設定します。商用イラ

直に使っています」 のような感覚で行なっているとのこ その後の配色はクロスワードパズ キーカラーを決めたら、影、ハイラ と色を塗る。

枚絵の色設計の例

て影と同様に塗り面積が大きいハイ 「絵の中で影になる部分って実は多い ライトを着彩。そうすると、大部分が 面積を素早く塗ることができます。 ので、いちいち考えなくても多くの カラーを元に、この影の色、そし

pomodorosa

[ポモドロサ]イラストレ 素作家。 イラストでは装面やキャ ラクターデザイン、音楽ではCM などの映像音楽を主に手がける。 2015年4月25日、自身初の商用画 集となる「Music, Fashlon and Girl」を一選社より出版。直近で は、カゲロウプロジェクトのじんが 新たに立ち上げたクリエーティブ プランド「EDWORD RECORDS」 オフィシャルウェブサイトのイラス ト&アートディレクションを担当。

キーカラー 『質を持つ少女 BISビブリオパトル部』(東京 制元社)のブックカバー用イラスト。背景を含 めたキーカラーは、「伏木 空」という主人公の 名前とキャラクター性から連想できる「青」に

影の色

影の色はキーカラーや周りの 色に影響される。人物の影は もちろん洋服の影などいたる ところでキーカラーに沿って青 系の影が塗られている。この 絵では影は絵の中でも多くの 面積を占めているので全体の 色を印象づける要素となる

固有色

この絵における固有色は、パー カーの赤色。この装画では、キャ ラクターの名前が「埋火武人」で あったこととなどから赤色は決 まっていた。この国有色の「赤」 が本傷の影やブックカバーの色 にも使われており、全体の色の 統一感を演出している

部分。差し色は全体内ですでサークもますからのm つちょっとだけ目に付くような前のポイントとなる色。 国有色と同様に色の統一感やバランスを演出できる

背景とキャラクターの動画の各ファイルをAfter Effects上に読み込み、合成する作業「コンポ ジット」を行う。さらにここでは、loundrawの 持ち味とも言える被写界深度によるほかしゃ 光の効果なども加えていく



上が背景とキャラクター をその主主重ねたもの で、下が被写界深度に よるほかしなどの効果を After Effects上で加 えたもの。比べてみると 効果によって、大きく印 象が変わることがわかる

アニメーションを仕上げていく 被写界深度などを表現し、

程宝シール Adobe After Effects CC

loundraw

な空間設計を魅力とし、装頭、キャラク ターデザインとジャンルを問わず活躍中。

Adobe Creative Cloud アドビ システムズ

画像編集ソフトのPhotoshopや動画加工 ソフトのAfter Effects、グラフィックデザ インソフトのIllustratorなどのアプリケー ションやサービスを、クラウド環境で使用 できる定額制メンバーシップ。学生であ れば、全アプリケーションが対象となるコンプリートプランを、初年度は通常版の %オフで利用可能。

次なる。 歩に向け http:// で行いましたが、ようやく全体の作 がすごく衝撃で、すごいものを手に に作り出すことができるなと。そこ 時間さえかければ一人で、自分がイ たんですが、それは過 ブリケーションの進行による功績を を聞いてみたところ 編集も撮影と一緒にAfter Effects した気持ちになりましたね。今回は メージしたクオリティの映像を実際 Adobe Creative Londを使えば 遊湖した。 制作で一番足りな 最後に今回の個人训作の手応え loundrawはト

に言えば 11 時間だっ

た大きな一歩となるはずだ。 が、本作での経験はその目標へ向け と連携した集団制作になるという もしれないという。それはおそらく 際に商業作品の映像制作を行うか 人での個人制作ではなく、スタッ そんなloundrawは、近い将来、実 で、次はPremiere Proも導入して 素イメージもつかむことができたの

みたいですね

すね。業界のスタントでなるアブに作業が行えるところも聞かったで のは今回がはじめてだったんですが Photoshopのレイヤー階層そのまま インターフェイスもわかりやすく

けば無駄な回り道をしな リケーションなので

bszip ながずんでお

いう信頼もありま

まずは各シーンを 簡単な線面で描い ていき、大まかなイ メージを掴んでいく



先ほどの各シーンの線画をAfter Effectsでタイムライン上に並べ、全 体の構成を見過せるようにムービーコ ンテを作る。After Effectsは勢両加 工のアプリケーション。エフェクトなど の機能が、Photoshopの使い脖手と 近く、初めての人でも使いやすい



メーション制作の かかりとなる ビーコンテを作る Adobe After Effects CC

描き込みや着彩後、 色味を調整し -ンを作り込む



ら、1点ごとに色味やハイライトなど ては、Photoshopに作業

を移してか

因の一つとなっている。

また、背景美術の ジュアルイメージを

たり、ボカしを入れたりと、最後の

かせないアブリケーションですね」 撮影で使ったAfter Effectsとあわせ を加えたり、コントラストを高くし も豊富なところが魅力です。ノイズ 色調補正の項目が多く、フィルター を調整していました。Photoshopは

僕の写真ライクな絵作りには欠

で開き、同ソフトのハイエンドな色調補正機能で色味を測整(左)。なお、 キャラクターの動画創作などはペイントツールのCLIP STUDIOで行う

シーンを他り分け

脚別に彩色が

もリッチなど

る大きな要

んに則り仕上げ 夜」「室内」などべ

担当者が各

しかしな

は、その指

こと。プロのアニメ制作現場でも、 付け加えられる 被写界深度の採作などはこの工程で 光の表現やレンズ効果のエフェクト、 影はAfter Effectsを中心に行わ 材をコンポジット(合成)する工程の After Effectsを本格的に使った 作画、背景美術、3DCGといった表 アニメ制作における「撮影」とは、 ħ

の原画、動画、彩度を しいったんです」 術を、Blenderで 次にCLIP STUDIOでキャラクター Co 作成し SE

色彩設計という

りョンが

「タガ



本作は、大学生のソウタが、地球の命選を振る力がある少女ユキの真実に迫っていくという架空の映画のフェイクPV。あくまでも個人制作として発表されたものだが、登場するキャラクターの声は下野 旅と前官 天といった人気声優が名を連ねる

作しました」

ビデオコンテをAfter Effectsで制線画とセリフのテロップを組み込んだンテです。絵コンテは作らず、簡単な

げろうか。 ロケーションによって 催み

いう事実だろう。いっぷどのようなをたった一人で作り切ってしまったとも驚かされるのが、これだけの映像

ワークフローのもと、

が出されたの

アドビ製品の力

完成した作品を受きず何より

「はじめに取りかかったのはビデオコ

ビデオコンテとは、一言でいえば動 所で作られた独コンケのこと。 絵コン テは監督の役(くメージの込められ だが、行品の設計関となる重要な指針 だが、いかりと読み込まなければ 対して、病面として確認できるセデ オコンテは、関係者やペタフプとのイ メージ来手がして守くなるなどのメ リットから、近年ではプロのフェン級 リットから、近年ではプロのアニ級

「制作に当てれる別別は十ヶ月は どだったので、「人で全部をやるとなるとあまり長い作品」を指する。 るとあまり長い作品。「大で全部をやるとなるとかはから物語映画」と同づがかなく、「本のなかで様、実証明をシーンにチャレンジできる形式が近だろうと思い、フェイクアンであればした」



イラストレーターのloundraw、 一人で初めての たった ーションを創る

は、loundrawのイラスト

先日、イラストレーターの loundraw がWeb 上で発表した個人創作のアニメーション作品 世界親をそのまま映像に落とし込んだ意欲作だ。整くべきこと 体どのように制作されたのか、その裏側について聞いた。

●取付編集部 ●文高瀬 司

学在学中からすでにプロのイラスト フェクトや、被写界深度を意識した きな話題を明ん での まな世紀ではなくアニメーションを、 レーターとして活躍していた彼が、い 延長線上にあるものだ。しかし、大 確かにこれまでのloundraw作品の 独特の画面構成といった美遊路は You I ube - S 本作における機細で美しい光のエ ししなしかし 力を超えるなと大 工を突破、Twitter 開されるや否や、 やあまりの映像は

ンしてみたいという気持ちがあった 以前からアニメ作品をディレクショ それもたった一人で手がけることにし

らキャラクターデザイン、原前、彩色、

失敗が許される場で一度、シナリオか ていて。そこで卒業制作という、まだ

でやり抜くことに決めたんです」

その明確な目的意識は、フェイク

背景美術、撮影、編集まで、自分一人

たのだろうか

アニメ制作の理由

の音楽活動など多岐にわたるが、そ 団「CHRONICLE」のメンバーとして のキャラクター原案、アーティスト集 works~』も上梓したいま注目の若 オリジナルTVアニメ『月がきれい の活動はイラストだけにとどまらず、 手イラストレーター、loundraw。そ 画樂 [Hello, light. ~ loundraw art などの装画で知られ、昨年末には初の 『君は月夜に光り輝く』(佐野徹夜 『君の膵臓をたべたい』(住野よる) んです」 ニメを一人で制作し世でようと思った

と協力した集団制作でよかったよう は、一人での個人制作ではなく、仲間 来的にアニメを監督したいのであれ もとで制作されていた。そのため将 膨大になるため、高度な分業体制の 的な「アニメ」作品は通常、作業量が ただ本作が志向す ような日本

んなloundrawが制作した映像が

の卒業制作として一人で個人制作 7月13日に公開された。彼が大学

したアニメ作品

PV」として作ら ある。「架空の劇

ので、自分でも制作プローを一通り経 信頼は得られないと思うんです。な たことがなかったら、スタッフからの クションをする機会が得られたとし 一でも、もし今後プロの現場でティレ に思われるかもしれない。 感じ取っておくことが必要だと感じ 苦労や難しさかあるのかを少しでも 験し、それぞれのセクションにどんな ても、その監督が一度もアニメを作っ

とを視野に入れてい

いつかディレクションのは その答えのひとつだった 作のように作業を食担 だわりはなく、またのというコン制 音楽や映像でも、表現事 が表現されていれば という感覚。ちゃんと トを描くというので表現甲法の一つ んです。もともと僕にとって、イラス はうちゃでも、 することも のたい感情







背が伸びたせいなのか、引っ越したせいなのか。アゲハが飛んでいる。そうした景色を見なくなったのは、

ときどき、勝り減っていかない気がして走り出していた。 はやく、金でを失わなければほくは、この夏の終わりにすらおきざりにされて、 永遠を手に入れてしまうのではないかった。 まくをちぎって、誰かに排げる。 ほくをちぎって、誰かに排げる。 そうしてこの世界と「緒に、彼る故る彼る。 ぞうしてこの世界と「緒に、彼る故る彼る。

はくの深呼吸。





しあわせがほしいとおもうほし、不幸になったことがない。 そのすきまに転がり落ちたまま、みんな、湿気でかたくなりながら、 くなったことがない。



loundraw



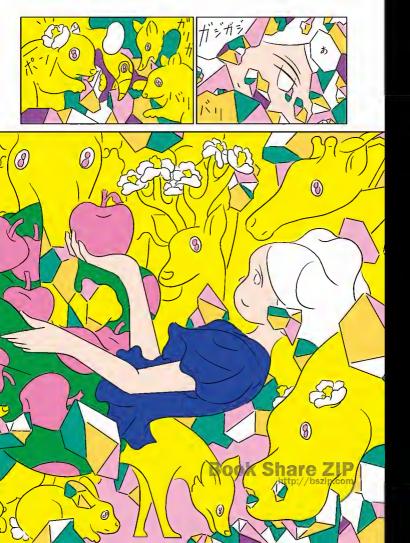
絵 loundraw

詩最果タヒ

Book Share ZIP http://bs.p.com



















要と平和なくして生活も クソもないだろう! 戦争の 中でどう稼ぐ? どう金を使 う? 金などというものを 優先するなど愚か者のす ることだ! 考えを改めよ!!

THE ANSWERING.

Book Share ZIP http://bszip.com



THE ASKING. JUNOSON

Vol.1 「パリのカフェ」





















※この漫画はZuccaのリーフレット(2013年)に連載された作品です。

マンガ連 うながれる摩訶不思 二人がさまざまな場所を そして「扉」の先で戸

第二話は、MdN 11月号 (10月6日発売)掲載予定!!

http://bszip.com







































BisHならではだ。 写真から伝わるというのもまさに して6人それぞれの個性が自然と

だったが、爆送後にも関わらず、鬼中力を切らさずか気で答えて答えていく。
コメント取りも無事に終わり、会ての工程が終了。ナチュラルで楽しての工程が終了。ナチュラルで楽しての工程が終了。ナチュラルで楽していただけた。実に1927をとるのは実は催しい。
まれきしつかりと順報とは難しい。
まれきしつかりと順報とは難しい。

撮影して撮影は無事に称す。その のコメント収りに、自分が言いそう なことを多えて一人ずつ群えていた だくたい、大きな「人ずつ群えていた だったが、撮影後にも関わらず、集 中力を切らぎす本気で考えて答え ていく。

パー同士でアドバイスしたりと、チー モニターをこまめにチェックしてメン のボージングをじっと見ていたり、 影も行なったが、その際も撮影をし れが何よりも印象的だった。また、 の強さと美しさが際立っていた。そ ろったときの一枚のビジュアルとして どのようなポージングでも6人がそ 表現を優先していただいたのだが、 いらしさよりも、あえてコミカルな SHのメンバーにはかつこよさやかわ ムワークの良さを感じさせられた。 ていないメンバーは撮影中のメンバー 撮影パターンによって、数名ずつの撮 最後に全員の正面からのカットを 今回の企画の意図に従って、Bi

撮影の風景3

いよいよパニックを表現 変な顔!変なポーズ!

今回はリンリンさんにトリッキーな役をお願いして、ストーリーの一つのキーとなって頂いた。どれくらいはじけるか打ち合わせする場面も



撮影の風景4

撮影終了時は 大喜利的なコメント取りが!

散後に吹き出しに入れるコメントをBiSHのメンバーから取っ ていく。自分の言いそうな言葉を真面目に考えていただくとい うたよともの見識をオーダーにもしっかりと答うていただいた。





メイクが終わったメンバーに企画を にー そして波の音が流れる中、ヘア 流して、やや強引に复らしい雰囲気 スマートフォンからはTUBEの曲を もの。そういった視点で今回のビジュ たときに着ていきそうな服」という している。テーマは一実際に海に行っ ンバーには、私服での撮影をお願い トな様子を演出したかったので、メ で撮影するのがテーマ。プライベー ンバーの整段の楽しげな雰囲気込み Hの夏休み」と題して、BiSHのメ 今回のビジュアルマンガは、「BiS 成する背景と巨大生物のイラスト 説明を。その途中、今回、写真と合

にさまざまなポージングを検索して さんは内容を把握した様子で、真剣 だったはずだが、すぐにメンバーの特 ントの捉えどころが難しいオーダー パー目にポージングするというポイ 気を出しつつも、要所要所ではオー というもの。楽しげな普段の雰囲 リーは、BーSHのメンバーが海に来 BiSHのメンバーの様子が印象的 たところに巨大生物が現れて…… 映像に一斉に全員が前のめりになる そして、いよいよ撮影開始。ストー

上空からの定点観測という視点で、 今回撮影を予定しているシーンは、 なっているのではないか。 アルを見て頂いても楽しめるものに 撮影日は2017年7月某日 表現していただいた。 見ていただいた。不条理&かわいい トレーターのぬQさんの映像作品を を描いていただいた映像作家・イラス 特にリンリンさん。今回は本人の

るスタジオを探し、選んだ。 必要であったため、都内の高さのあ く高い位置から斜俯瞰での最影が いった構図を実現するには、なるべ 1ページョコマがまったく同じ構図 で展開していくという内容だ。そう

スムーズに進む撮影

キーな役どころを演じてもらったが、 パブリックイメージに合わせたトリッ

ださんは、彼の音をチョイス。そして わったところで、有線を発見したた のたださん。撮影のセッティングが終 村YUKAIに所属するカメラマン メラテストを行う。今回撮影を担 に、ライティングや撮影位置などカ BiSHのメンバーのヘアメイク中 6人の美しい統一感 あることを、ここではしつかり伝え ……」という気づかいができる人で 指はなしで」「あ……わかりました 「あのー……ここでは中指立てま す?」「「編集部」す、すいません、巾

予想以上にスムーズに進んだ。そ でいただいたことによって、撮影も してすぐに本金画の方向性を掴ん 撮影するカット数も多い中、こう

撮影の風景]

がテキパキと確認していく



撮影の風景2



「BiSHの夏休み 撮影現場リポート

「COMIC MdN」巻頭グラビア2は、 実器を持たないパンクパンド、BISHのグラビアマンが「BISHの夏休み」。 普数のエッジの効いたBISHのイメージとはまた異なる、彼女たちひとりひとりの 側性を生かしたものとなった。そのBISHの最影の様子をお届けしよう。

●文 編集部 ●写# 小倉亜沙子





http://bszip.com

の1見開き目。建物を突き破って飛 の撮影時にはできていないため、後 るカットであったため、先ほどとは 程で合成された。

,る写真がおさめられるまで、何 の。撮影もスピーディで編集が組

りっぷりに1同大爆笑。撮影が終了

齋藤飛鳥さんとワンダ COMIC MdN」を読む!?



宙を舞う齋藤飛鳥さん ピーディに撮影が終

り離された、特集内容をからは本誌用とジャンプのカット せんの後、本誌表紙の撮のページとイ・カットは他のページとイ・カットは他のページとイ・カットは他のページとイ・カード

場所ではヘアメイクの方。風で髪型

トに揺れを作ったり、動的なニ

大・フングーウーマンの対談を178 センチと設定。散と診療さんの有談を は効メートルほど離れていて、資施 さんとワング・ラーマンの可能は約9 メートルほど離れていると思定して ラフを到作。まさに設計園としたる とのラフを元に、スタジオでは斜密 関で表彩を行なった。想定しつらい 設定の中、資藤さんは中でに撮影に 人で果想の職を見扱える場い芸情 に、結果、予想以の選ぎでこのシー を振り終えた。



ので、提彩はスタジオの中二階のパンニーから、カメラを見上げる東京は、の名子

ワンダーウーマンと並び立ち 敵を見据える齋藤飛鳥さん

撮影の風景3

「COMIC MdN」中面の2見調き目。完成をイメージしづらい イラストとのコラポということもあり、離れたモニターをスタッフが iPhoneで撮影し、響横さんに見せるなどしてポーズをチェック



齋藤飛鳥」

撮影現場リポ

斎藤飛鳥(乃木坂46)×ワンダーウーマン×中田春彌による スペシャルコラボ企画「脳う少女 - 齋藤飛鳥」。 ここでは、その齋藤飛鳥さんの撮影現場の模様をお届けしよう。

紙、巻頭グラビア3カットの計5カッ











Book Shar 71P



013 COMIC MAN

















